



いまでもあそべる！ せいしゅんの8ビットゲーム

懐かしファミコンパーフェクトガイド

M.B.MOOK

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC FAMILY COMPUTER

少年たちを魅了した 任天堂



名作のファミコンソフト完全図鑑

任天堂 コナミ ハドソン ナムコ エニックス スクウェア バンダイ……



価格1200万円超！
幻のプレミアソフト紹介

ファミコンスーパー裏年表

ドラクエ名場面を

ファミコン周辺機器特集

キャラゲーたち

エロの限界に挑戦した

よみがえるラスボスたち

世界一ファミコンに詳しい男
ファミコン芸人・フジタの

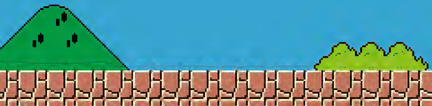




いまでもあそべる！ せいしゅんの8ビットゲーム

懐かしファミコンパーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC FAMILY COMPUTER





まえがき

１９８３年7月15日は、その時少年だった僕らの世代にとって、大事件が起きた日だ。そう、任天堂から「ファミリーコンピュータ」が発売された日である。

当時、家庭用ゲーム機は、エポック社の「カセットビジョン」、セガの「ＳＧ-１０００」、アタリ社の「アタリ２６００」など、10数社が乱立状態で争っていたが、ファミコン登場のインパクトは他のゲーム機とは大きく違った。

ほかの家庭内ゲーム機は３~５万円ほどの値段で、子どもたちにはなかなか手が出ないものだったが、ファミコンは1万４８００円という、お年玉で手に届く値段に設定されていたため、僕らは競うようにその夢のゲーム機を購入することになる。さらには、ソフトメーカーとして優れた開発者を多く抱えた任天堂は、魅力的なソフトを次々に発売して、僕らはのめり込むのを止められなくなっていく。

それまで、僕らの多くにとってゲームとはゲームセンターでやるものだったが、放課後は、友達の家に集



まってゲームに興じるようになった。そして時代は、僕らも良く知る「ファミコン黄金期」に突入していったのだ。

ゲームといえば、ファミコン。30代〜40代の者なら、青春の1ページの中に必ずその存在があったはずだ。初めて買ったソフトを抱えて自宅を急いだ家路、親の目を盗んで夜更かしした想い出、友だちとの“殺し合い”でガチの喧嘩になったこと、噂を信じて何度も試した裏ワザ……。

目をつぶれば、胸の奥から湧き上がるワクワクした感情と共に、懐かしい記憶が蘇ってくるのではないだろうか。

本書では、ファミコン発売から33年を記念して、編集部の独自の見解を交えながら、主にランキング形式で様々なソフトを取り上げた。

懐かしのゲームを思い出し、青春時代にトリップしていただければ幸いである。

2016年4月某日

『懐かしファミコン　パーフェクトガイド』編集部一同



テレビゲームに埋もれる男――ファミコン芸人フジタとは!?

ファミコン芸人・フジタ

◉お笑い芸人

『ガキの使いやあらへんで』や『アメトーーク!』など数々のテレビ番組にも出演、芸能界きってのファミコンマニアとして知られている男・フジタ。〝ファミコン芸人〟を堂々自称するフジタの正体とは!?




[illegible]発見！

もちろんプレステもありました！

[illegible]なんて何本[illegible]てるんだ!?

東京郊外の閑静な住宅街、立ち並ぶアパートの一室にファミコン芸人の"アジト"は存在する。約束の時間になり、取材班がドアチャイムを鳴らしても反応はナシ。部屋を間違えたかと不安になるも、アジトの扉はそれから数分後に急に開いた。

「一番奥にいたから、出てくるのに時間がかかっちゃったんですよ」

そういって招かれたのは、中古ゲーム店の倉庫のような部屋。本来なら2LDKはあろうかという、一人暮らしとしては広々とした間取りのはずなのだが、いたるところにコレクションが山積みになっており、「リビング」も「ダイニング」もない。廊下にはかろうじて数歩分の足場が用意されているが、そこを踏み外せば、貴重なコレクションを破壊してしまう。かつてない緊張感のもと、彼がゲームをプレイしているスペースへつま先立ちで向かうと、そこには懐かしゲームの数々があった！


もちろん[illegible]ここに住んで[illegible]でも部屋の[illegible]隅に[illegible]まで移動に[illegible]も要する（笑）

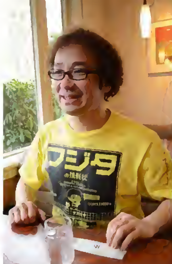
「ファミコンのゲームは全部あります！　スーファミやプレステ、メガドライブなんかも数ありますよ。状態のいいものばかりではないですが、ほとんどのソフトはちゃんと動きます」

スグに解けるゲームは満足できない！

「アトランチスの謎」、「ドラクエ」、そしてもちろん「マリオ」シリーズ――。その他もろもろの貴重なソフトを囲んで、懐かしファミコン談義に花が咲き乱れた。フ

テレビゲームに埋もれる男――

ファミコン芸人フジタとは!?



ボクは、親の愛の代わりに、ファミコンの愛を受けて、ファミコンに育てられた。

ジタ氏いわく、ロックマンの最高傑作は『II』、ドラクエは『I』なのだという。ファミコンならではの〝シンプルなルールで完成されたゲーム〟への愛着がうかがえる。『アトランチスの謎』など、高い難易度のゲームをじっくり解いていくのが好きなのも、ファミコン世代ならではだろうか。

「今の子どもたちにプレイしてほしいファミコンソフトは、ズバリ『星をみるひと』ですね。ノロマな歩行速度とか、理不尽なゲームオーバーを体験して、忍耐力を身につけてほしい！　あとは『ミシシッピー殺人事件』『熱血硬派くにおくん』もおすすめかな」

ファミコン芸人のゲーム原体験

父子家庭で育ったというフジタ氏。そんな彼にファミコンを買い与えてくれたのは、母親がいないことを思いやった父親だった。

「父は忙しくて一緒にいてはくれなかったけど、ファミコンのソフトだけは、頼めばいくらでも買ってもらえたんですよ。だからボクは、親の愛の代わりに、ファミコンの愛を受けて、ファミコンに育てられたんですよね。その後も、ファミコンをきっかけにできた友だちと遊んだり――。ファミコンがなければ、ボクは育っていなかったかもしれません」

テレビに接続して電源を入れれば、すぐにでも我々を〝あの頃〟の子どもに戻してくれるファミコン。彼はこれからも、無限の愛を注いでくれたファミコンとともに、この部屋で暮らし続けるのだろう。

ファミコン芸人フジタの子どもたちへのおすすめゲーム＆自慢レアソフト

星をみるひと
ホット・ビィ（1987年）
¥5,300（販売価格）

ミシシッピー殺人事件
ジャレコ（1986年）
¥5,200（販売価格）

熱血硬派くにおくん
テクノスジャパン（1987年）
¥5,300（販売価格）

ファミコン芸人フジタ
1977年7月21日生まれ。東京都出身。ピンのお笑い芸人。
2DKの部屋＋5個の倉庫に、ゲームソフトを20000本以上持っている。やる用、コレクション用、保存用と同じタイトルを5、6本持っていることも少なくない。また、ゲームの鑑定がプロ。ゲームショップで働いていたこともあり、ミュージアムに向けての古物商の免許も持っている。高橋名人や渡辺浩弐氏と親交が深く、いつか、渡辺氏の脚本で『高橋名人VSフジタゲームキング』という映画を撮ることを約束している。

ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人 LIMITED EDITION
バンダイ（1990年）
非売品

推定価格30万円ともいわれている『ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人』のプレミアカセット。

世界一ファミコンに詳しい男がススメる!!
今やっても絶対に面白いファミコンソフト

ファミコンが登場した当時とは比較にならないような大容量ゲームが主流の現在だが、フジタ氏は、今だからこそやるべきというオススメのゲームがあるという。ここで、フジタ氏推薦のソフトをランキング形式で紹介していこう。

※メーカー名は当時のものです。

懐かしさだけじゃない！ ファミコンは今でもハマる!!

1位



アトランチスの謎

（サンソフト）

「キャッチフレーズは、スーパーマリオを超えた！ だけど、結局のところ、アトランチスの謎がなんだったのかが一番の謎。この癖のある操作に慣れた時の達成感が気持ち良い。あの、みうらじゅんがクソゲーと言い放った『いっき』のごんべも出てくるサンソフトのキャラ使い回しも、ある意味すごい」

2位

スーパーマリオブラザーズ

（任天堂）

「今さら解説不要の誰もが楽しめるゲームですね。メジャー過ぎですけど、やっぱりこれだけは外せない。難し過ぎてクソゲーと言う人もいた『スーパーマリオ2』も僕はノーミスでクリアできますが、『アメトーク』のスーパーマリオ芸人では、普通のスーパーマリオの8-4を失敗してしまいました　」

3位



スパイVSスパイ

（ケムコ）

「完全なアイディア勝ちゲーム。対戦モードは、今やっても十分楽しめる名作。机やタンスに、爆弾やバネを仕掛けて、ドアに硫酸。爆屋に時限爆弾を仕掛けて、トラッパーズ天国にして、爆屋を出ましょう。当時のファミマガの評価がすごく悪かったのですが、ちゃんとプレイして書いているのかと突っ込みたいです」



ハードの性能や時代性は別にしても、当時子供だったから面白かったというのはもちろんあります。しかし、それを差っ引いても、今改めてやっても面白いゲームがファミコンにはたくさんあるのです。「**ドラクエ**」や「**マリオ**」（スーパーマリオの1以外）は、現行機でも発売されているので、ここではあえて外していますが、今回挙げたゲームはどれもオススメです。

「**ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会**」は、ファミコンの対戦でもっとも燃えたゲームですが、大人になっても、対戦が熱いですね。むしろ大人になったからこそ、より心理戦を含めたバトルが盛り上がるかもしれません。

「**スパイvsスパイ**」に関しては、大人になっても、広い面で、自分と相手の動きを把握しながら罠をしかけ合うのは、脳からドーパミンがダラダラこぼれる気がするほどの面白さです。「**いただきストリート**」や「**モノポリー**」、「**テトリス**」や「**ドクターマリオ**」のボードゲームやパズルゲームは、時代を越えた魅力があります。

その中でも、第一位にした「**アトランチスの謎**」はキャッチコピーで「あのスーパーマリオを超えた！」と謳っていますが、実際、僕の中では超えています。一人用のゲームでも、タイムアタック、ノーミスなどの縛りをもうけると、何度でも楽しめますゲームですね。また、ランキングには入れられませんでしたが、次点として、「**ルナーボール**」、「**フラッピー**」、「**ファミリージョッキー**」なども、僕は好きです。「**ルナーボール**」は当時何かの抱き合わせで買わされたソフトで、内容はビリヤードなのですが、ポケットが色々な場所に配置されていたり、思いのほか、面白かったのを覚えています。

バーチャルコンソールとかアプリで再び遊べるようになったゲームも多いので、新しいゲームだけではなく、今一度ファミコンのゲームを遊んでもらいたいですね

5位

ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会(テクノスジャパン)

「『ボンバーマン』や『桃鉄』が普及するまでは、ジョイカードを使っての3人対戦といえばこれ。ファミコンの対戦でもっとも燃えたゲームといえるでしょう。クロスカントリーでは、フライングが二回までセーフなので、ライバルに肘打ちでダメージを与えましょう」

4位

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎(カプコン)

「"おもしろいゲーム=操作性が良い"は当たり前で、さらに、どのステージも名曲揃い。難易度が高いのが、"プロ"としてのやりごたえも感じます。エアーマンの竜巻は、上手いジャンプで全て避けられるので、ノーダメを目指しましょう!」

7位

いただきストリート(アスキー)

「スーファミ版も好きですが、ファミコンのボードゲーム系では一番やったゲームです。『モノポリー』は一本道でしたが、分岐や株など、これを超えるボードゲームに、いまだに出逢えていない傑作です」

6位

ハイパースポーツ(コナミ)

「『ハイパーオリンピック』と共に元祖連打系と呼ばれるゲームです。熱くなり過ぎて、指の皮が剥けた記憶や、電池やものさしを使うチート技を試した記憶も皆さんあるでしょう。個人的には、連打よりもタイミング重視の"クレー射撃"が大得意でしたね」

11位 不如帰(アイレム)

「上杉謙信や武田信玄など有名武将は、非常にカッコよく描かれていました。PSPにリメイクされるほどの隠れた名作で、音楽もロックマン2に負けずの名曲揃いです」

12位 プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)

「ファミスタシリーズの中では最初の86年版が、一番好きです。アウトになった時の、猛スピードでベンチに戻る力を、通常から出して欲しいと何度思ったことか」

13位 爆笑!!人生劇場2(タイトー)

「プロ野球選手や兼職など、人生ゲームを発展させたようなボードゲーム。中学の時に好きな子にこのゲームをやろうと誘って断られたほろ苦い想い出も……」

14位 スターソルジャー(ハドソン)

「キャラバンソフトでも、もっとも熱かったナンバー。今でも、高橋名人のイベントでは、キャラバン的な事が行われたりしますね」

15位 マイティボンジャック(テクモ)

「謎解きが激ムズで、マップが広大なアクションゲーム。映像の「ゲームセンターCX」のように、当時の僕の周囲の子供たちは誰もがハマりました」

16位 スーパーチャイニーズ(ナムコ)

「8ワールド各4ステージというスーパーマリオ風ですが、2人同時プレイができるのも楽しいゲームです。ただ、7ワールドから激ムズになります」

17位 魂斗羅(コナミ)

「海外のゲーマーにも絶賛されている名作です。とにかく、思ったように動く操作性の良いゲーム。僕は小5の時に、あだ名が"コントラ"になるほど得意でした」

18位 悪魔城ドラキュラ(コナミ)

「一作目は操作性に癖がありますが、音楽や雰囲気が子供ながらカッコいいと感じていました。ドラキュラの変形を、聖水で倒すか十字架の3連で倒すか、考えましたね」

19位 グーニーズ(コナミ)

「映画も大人気でしたが、このゲームも超面白かったです。難易度はそれなりに高かったですが、隠しアイテムやギミックなどが豊富な良作です」

20位 暴れん坊天狗(メルダック)

「後期のゲームですが、主人公が大きく、操作にコツがいるため、やりこみ要素の難いシューティングゲームです。グラフィックや音楽、内容も凝っていて面白いです」

次点:『ルナーボール』、『フラッピー』、『タッグチームプロレスリング』、『エキサイトバイク』、『迷宮組曲』、『ファミリージョッキー』など

8位

闘いの挽歌(カプコン)

「アーケードとは全然違うとの意見もありましたが、僕はファミコン版も大好き。盾や剣を持っての攻撃、素手の攻撃、盾での上ガードなどのディティールが素晴らしい。音楽も良いので、プレイしながら聞き入ってしまいましたね」

10位

チャンピオンシップ ロードランナー(ハドソン)

「小二の時に学年で最も早く全50面をクリアした記憶があります。今でもパスワードを憶えています。詳しくは、ソフト紹介コーナー(※86ページ)に書きました」

9位

ソロモンの鍵(テクモ)

「実は僕はパズルも好きで、かなり得意なんですが、そんな中でもこれはアクション要素が強い傑作ゲームでハマりました。ゲーム偏差値の判定が面白いです」

もくじ

いまでもあそべる！ せいしゅんの8ビットゲーム

懐かしファミコンパーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC FAMILY COMPUTER

歴代 ゲーム売上げランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！







スーパーマリオブラザーズ

任天堂
（1985年9月発売）



ファミコンといえばスーパーマリオ！



偶然に生まれた通称100UP。ノコノコを踏み続けることでできる



縦横無尽にマリオが動き回れることをコンセプトに作られた

世界一有名な人間キャラ・マリオ

ゲームソフトから誕生したキャラクターは数あれど、世界中から人気のあるキャラクターはマリオが一番だろう。しかもその風貌はチョビひげで職業は配管工というのだから、不思議なものである。

ゲーム売上げランキング

1位 スーパーマリオブラザーズ
2位 スーパーマリオブラザーズ3
3位 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
4位 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
5位 ゴルフ
6位 ドラゴンクエストII 悪霊の神々
7位 ベースボール
8位 麻雀
9位 プロ野球 ファミリースタジアム
10位 テトリス



ファミコン発売から、最後のソフトが発売されるまでの12年間に我々を楽しませてくれたゲームソフトは1000本。多くの少年少女の記憶に残っているゲームソフトを、売上げ順に紹介していこう！



世界の少年少女が熱狂したファミリーコンピュータ

家庭用ゲーム機として、1983年7月に誕生したファミコンは世界中で販売され、累計6200万台を超える大ヒット商品となった。発売されたゲームソフトは全1053作品といわれている。わずか12年もの間にこれだけ多くのゲーム作品が生



ゲーム画面の革命 横スクロールアクション

敵や障害物を避け、穴に落ちないように気をつけながら、制限時間内にゴールの旗へたどり着くことがプレイヤーの目的。いまとなっては単純なプレイ内容だが、30年前は画期的。それまで一画面表示で固定されているのが普通だったTVゲームに「横スクロールアクション」という概念とジャンルを普及・定着させた功績は大きく、後発の数多くのゲームに影響を及ぼした。

また家庭用ゲーム機の認知度向上にもっとも貢献した。

TVゲームの金字塔 世界を変えた任天堂のスーパーマリオ



クッパを倒しピーチ姫を救出するとクリア。2周目に突入する。クリボーがメットになって難易度がアップする。

まれ、少年少女を熱狂させた。

なかでももっとも売れたゲームソフトは任天堂から発売された『スーパーマリオブラザーズ』。マリオが主人公の横スクロール型アクションゲーム。続けて売れたのも、『スーパーマリオブラザーズ3』。前作よりはるかにゲームのやりこみ要素が増えた。

3位には『ドラゴンクエストⅢ』。発売に備え、何日も前から全国各地のゲームショップや玩具店で長蛇の行列ができ、抱き合わせ販売や盗みなどが社会問題化したことでも有名。同シリーズは『Ⅳ』が4位、『Ⅱ』も6位にランクインしている。

そのほかランクインしているのは、初期作品の『麻雀』と『ベースボール』。1983年時点ではソフトが9タイトルのみだったため、ファミコン本体と合わせて購入するユーザーが多かったためだろう。

9位には現在もファミスタの愛称で親しまれている『プロ野球ファミリースタジアム』。10位には落ち物パズルゲームの元祖『テトリス』。スーパーファミコンに移行する数年間で180万本を売りさばいた。

ファミコン史上 もっとも優れたゲーム

『スーパーマリオブラザーズ』の続編として制作され、キャラクターやプレイ内容の多くは前作を継承している。と同時に、多くの変更や追加がされている。任天堂は「ファミコンソフトの最高傑作」と銘打っており、多くのファミコンユーザーがファミコン史上もっとも優れたゲーム作品として認知している。

システム上の変更点は、マップシステムおよびマップアイテムの導入、パワーアップアイテムの導入、スクロールの多様化がある。

スーパーマリオブラザーズ3

第2位 ゲーム売上げランキング

任天堂
(1988年10月発売)



384万本

自由度が格段に増しやりこみが可能に！いまやっても面白い!!

ファミコン史に残る傑作ゲーム



セーブができればなお良かったが、ROMの性能が当時は低かった



宝箱を開けるとアイテムがピノキオかららもらえるのだ！



第3位 ゲーム売上げランキング

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

エニックス
(1988年2月発売)

380万本

黄金タッグが三たび組んだドラクエ最高傑作





初期ドラクエ第三弾 社会現象になったⅢ

『ドラゴンクエスト』シリーズの三作目。堀井雄二の脚本、鳥山明のキャラクターデザイン、すぎやまこういちのヒロイックな音楽などにより爆発的な人気となり社会現象にもなった名作。

『Ⅲ』ではプレイヤーが操作するパーティーキャラにオリジナリティはなく、主人公以外は任意で選択するシステム。パーティーには職業があり、戦士・僧侶・魔法使い・武道家・商人・遊び人、そして転職で使用可能になる賢者がいる。



第4位 ゲーム売上げランキング

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

エニックス
(1990年2月発売)

310万本

新生ドラクエの船出 AIシステム導入で臨場感のある戦闘に





進化したドラクエ 新システムも好調

『ドラゴンクエスト』シリーズの四作目でファミコンで発売された最後のドラゴンクエスト作品。ロトシリーズ3部作の完結により、新たに始まった「天空シリーズ」の一作目。システムはこれまでと異なり、5つの章にわかれたシナリオや、AIによる戦闘システム、5人以上の仲間と同時に冒険が可能な馬車システムに刷新された。

ちなみに小さなメダルは本作で誕生。やりこみ要素が増えて、ファンを喜ばせた。



第5位 ゲーム売上げランキング

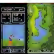
ゴルフ

任天堂
(1984年5月発売)

246万本

プレイキャラは…マリオに見えるが「おっさん」というキャラ





中高年の支持率高し！ ロングランヒットへ

全18ホール、風向きや芝目も再現されていて、当時実践さながらのリアルさをもっているとして、80年代という時代背景もあり中高年のおじさまに激売れ。

ゲームシステムはシンプルでわかりやすい。1回目にボタンを押すとスイングを開始。2回目にボタンを押すタイミングでショットの強さを決定し、3回目のボールを打つ瞬間にボタンを押すタイミングで飛球の曲がり具合を変更できるというものだ。



第6位 ゲーム売上げランキング

ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々

エニックス
(1987年1月発売)

240万本

シリーズ最難関の『Ⅱ』攻略本なしではクリアできなかった！





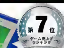
パーティーシステムはⅡから導入された

『ドラゴンクエスト』シリーズの二作目。前作の人気を受け、後のドラクエ現象といわれる基礎を作ったゲームソフト。

前作は主人公ひとりだけで冒険をするシステムだったが、本作からは複数のキャラクターが行動を共にするパーティーシステムが採用された。スタート時はひとりでゲームを進め、最終的に3人で魔王に挑むことになる。3人の能力の成長や呪文、装備品は異なり、キャラクターごと個別に管理されている。







ベースボール

任天堂
(1983年12月発売)

235万本

ファミコン初の野球ゲームは守備がクソすぎた





みんながやった元祖野球ゲーム

初期に発売されたゲームソフトらしくゲームシステムはシンプル。野球のルールと同じで、投手は変化球や緩急を使い分けることができ、牽制球も投げることができる。打者はとにかくボールにバットをタイミングよくバットに当てればよい。走者は盗塁もすることができる。

一方、守備に関してはとにかくお粗末。外野手は捕球動作はコンピュータの自動操作。エラーが毎度のことなので非常に腹立たしいかぎり。





麻雀

任天堂
(1983年8月発売)

213万本

テーブルゲームをファミコンにしたらバカ売れ！





お父さん用ゲームやっぱり麻雀が一番

ファミコン発売から1カ月後に初の麻雀ゲームとして発売された。今も昔も麻雀ゲームの操作は同じようなシステムなので、ビジュアル的にそう変わりはないが、4人打ちではなく2人打ち。東一局・東二局・南一局・南二局の計四局を半荘とし、それを1ゲームとする。

初級、中級、上級と難易度が選択できるあたり親切な設定といえる。

なお『4人打ち麻雀』は1984年に発売される。





プロ野球ファミリースタジアム

ナムコ
(1986年12月発売)

205万本

不満解消から進化へ！ゲーム史上初の実名選手での登場!!





経験から学んだ名作野球ゲーム誕生

ファミコンにおける唯一の野球ゲーム『ベースボール』から3年……万を持して発売されたのが『プロ野球 ファミリースタジアム』だ。

本作では自動守備の廃止、選手・チームの個性化、球種の増加など、『ベースボール』の不満点が解消された。その結果、より多くのユーザーを囲い込むことに成功。

コントローラーの操作は若干複雑にはなったものの、選手をより正確に動かすことができた。





テトリス

BPS
(1988年12月発売)

181万本

世界中で流行のパズルゲームがファミコンに移籍





テトリスの普及はファミコンから

『テトリス』はソビエト連邦の科学者アレクセイ・パジトノフらが教育用ソフトフェアとして開発された作品。80年代末から90年台初頭にかけて世界中で大ヒットした。

さまざまなゲームに移植されて、いまもなお落ち物ゲームの元祖として売れている。『ドクターマリオ』や『ぷよぷよ』などに継承されていった『テトリス』の歴史はファミコンの発売により花開いた。

ちなみに本作にはエンドレスモードではない。

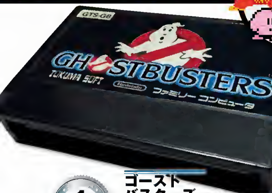


歴代

クソゲーランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

「クソゲー」の情報がなかなか手に入らなかったファミコン時代。定価で買ったゲームがクソゲーで泣き濡れる経験をしたという人も少なくないハズだ。ここでは、そんな往年のクソゲーの数々を振り返りたい。





ゴーストバスターズ

徳間書店
(1986年発売)



海外の「バスターズ」ファンも激怒



プレイヤーが操作するのは、ゴーストバスターズのロゴ。なぜロゴ



突然始まり突然終わるカーチェイスシーン。

「りり」の真相

この理不尽な超難関クソゲー『ゴーストバスターズ』をクリアすると、エンディング画面には「りり」の２文字が表示される。ほとんどのプレイヤーが「？」となるこの演出だが、実はコレ、雑誌とタイアップで行われていたキャンペーンの応募用キーワードなのだ。知るか！

クソゲーランキング

1位
ゴーストバスターズ
2位
ミシシッピー殺人事件
3位
元祖西遊記スーパーモンキー大冒険

4位　マインドシーカー
5位　シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件
6位　エルナークの財宝
7位　タッチ
8位　おにゃんこタウン
9位　バンゲリングベイ
10位　ハイドライドスペシャル

クソゲー情報は口コミしかなかった

何百円か出せばゲームソフトが買えてしまう時代になった。中古ゲームがそうだし、最新作でも、スマホ向けのゲームやダウンロードタイプのゲームは、そのくらいの値段でじゅうぶん遊べるものがたくさんある。

しかしファミコンの時代には、ソ







ミシシッピー殺人事件

第2位 クソゲーランキング



ファミコン芸人フジタが叩きつけたゲーム

かっこいいジャケットに騙された

名作迷作ともに数多く輩出したジャレコの作品。歴史的なクソゲーとして知られている。

小学生がやるファミコンのゲームだというのに、「ばいしゅんふ」の文字が表示されたり、登場人物が汚い言葉で罵り合ったりなどやりたい放題。客船のなかが即死ワナだらけだったり、一度聞いたヒントを再度訪ねても「もういいました」と言われたりと、ゲームシステムもひどいものだった。あまりのひどさに、ファミコン芸人フジタも当時ソフトを叩きつけたとか。

即死要素てんこ盛り




落とし穴で即死。「なんんとか　なるのに　」じゃねぇぇ〜〜〜〜〜〜よ！




タイトルは一枚絵で、なかなか気合が入っているのだが　。

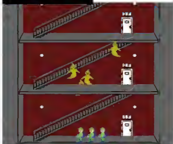
人気作品を題材にがっかり要素だけをひたすら詰め込んだ

謎のゲームとして各界に波紋

アメリカ発のドラマとして80年代に大流行した『ゴーストバスターズ』のゲーム化作品。「原作ゲー」ではあるが、原作キャラはほとんど登場しないため「キャラゲー」とは言い切れないものだった。

原作ファンをさらにがっかりさせたのは、そのゲーム性の乏しさ。移動のたびに頻繁に始まるレースモードは単調で飽きやすい。最終ステージはシューティングだが、そこにたどり着く前に大半のプレイヤーが諦めていた。





レースゲームのミスでお金を取られたり、燃料切れで即死したり。そもそもゴーストをバスターするところにたどり着く前に諦める人多数。

フトの値段は3千円から5千円が当たり前。中古ゲーム店があるにはあったが、最新のゲームを遊びたければ、新品のカセットを定価で買うしかなかった。そんな時代だけに、「クソゲー」を引き当ててしまう悲しさは、現代の比ではなかった。インターネットがない時代、唯一の情報源は口コミとゲーム雑誌。しかしゲーム雑誌で「クソゲー」は半ば禁句だったため、事実上、新作ゲームのデキを知る術はなかったといっていいだろう。

ファミコンブームで粗製濫造されたなかには、「作りが甘いものの結構遊べる」とか、「奇抜な発想がのちの時代を先取りしている」というゲームもあったが、残念ながら〝遊べる〟要素さえ徹底的に殺しているようなクソゲーもリリースされている。人気ドラマをモチーフに、徹底的に〝遊べない〟ゲームに仕上げた『ゴーストバスターズ』や、理不尽・難解・不愉快ばかりをひたすら詰め込んだ『ミシシッピー殺人事件』など……。どうすればここまでクソにできるんだッ!!



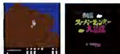


第3位 クソゲーランキング

元祖西遊記スーパーモンキー大冒険

バップ
（1986年発売）

ドラクエ風のRPGを期待するがゲーム性は……



意味が分からずああ死んじゃった

西遊記の時代の中国を冒険できるアドベンチャーRPG……なのだが、なぜかスタート地点は台湾。台湾島をぐるぐる回るうちに運良くワープ地点を見つけることができれば大陸に移動できるが、そのためのヒントは一切ないため、奇跡的な幸運を持ち合わせるプレイヤー以外は「ああ　しんじゃった」と餓死することになる。大陸へ移動できても、そのあとに待ち受けるのはひたすらトロい移動と、やたらと早い動きの戦闘だけ。



第4位 クソゲーランキング

マインドシーカー

ナムコ
（1989年発売）

クリアできる確率を算出することのほうがゲーム性があるかも



クソゲーと言うよりもはやゲームでもない

超能力ブームの時代に発売された、超能力を開花させるためのファミコンソフト。ゲームには超能力者を名乗って人気だった「エスパーキヨタ」も登場、ESPカード訓練などを通じて、プレイヤーは超能力を鍛えることになる。

ここまで聞けばおわかりのとおり、ゲームがクリアできるかどうかは100%運による。ひたすらカードをめくり続けるだけ。「ゲームクリアの確率を計算するほうが楽しい」とまで言われる伝説の作品。



第5位 クソゲーランキング

シャーロックホームズ 伯爵令嬢殺人事件

トーワチキ
（1986年発売）

ホームズのイメージを崩壊させるゲーム



ロンドン市民を殺戮するホームズ

落ち着いた推理ゲームを期待して買った人が多かったこの作品、なんとシャーロック・ホームズが主人公のアクションゲームだった。しかも、画面にあらわれるロンドン市民をキックで殺害するとお金が手に入るというゲームシステム。どっちが悪者だかわかりゃしないー

謎解きのヒントも、「1＋1＝2だっけ？」「このゲームはおもしろいな」など、支離滅裂で意味不明なテキストのオンパレード。

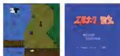


第6位 クソゲーランキング

エルナークの財宝

トーワチキ
（1987年発売）

発売から13年もの間クリア者が出なかった！



説明書に書いてあるのはウソでした

テレビゲームとはいえ、ゲームである以上はルールに則ってプレイするものだが、そんなルールが破綻していたのがトーワチキの『エルナークの財宝』。『ゼルダの伝説』チックなアクションRPGだが、その評価は『ゼルダ』の対極にある「クソゲー」とされる。

説明書に書いてある通りに進めると途中で必ず詰んでしまい、そこを通り抜けるには総当りするしかなかった。2000年までクリアする人が出なかったとか。







タッチ

東宝
(1987年発売)

原作が好きで買ったら確実に泣かされる





ただのつまらないゲームだと思いきや……

『タッチ』のゲームといえばラブコメアドベンチャーか野球ゲームをイメージするが、本作は完成度の低い横スクロールアクション。原作要素といえば、ボールを投げて攻撃するというところだけ。原作ファンには売れたが、評価は非常に微妙だった。

極めつけは最強パスワードの「みなみとHしてしまいました」。コレに原作者のあだち充先生がキレて、二度とゲーム化ができなくなったというウワサもある。





おにゃんこタウン

ポニーキャニオン
(1985年発売)

かわいらしい猫と子猫でジャケ買い誘導





おニャン子クラブは関係ないのである

可愛いネコの絵柄で女性ゲーマーを、当時の人気アイドルに似たタイトルで男性ゲーマーを釣ろうとしたがっかり系ゲーム。ネコのお母さんが子猫を探しに行くアクションゲームなのだが、車に轢かれないよう逃げ回ったり、魚を取ると、お店のおじさんに包丁持って追われたりと忙しい。ファミコン芸人フジタは、このゲームを好きな女の子に勧めた結果、泣かれたのだとか。そのエピソードを買ってのランクイン。



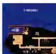


バンゲリングベイ

ハドソン
(1985年発売)

名作との声もあるが当時の子どもたちは戸惑った





ハドソン連呼の思い出しかない!?

骨太のゲームとして世界中のプレイヤーに愛された『バンゲリングベイ』をクソゲーに挙げる声も。ヘリコプターを操縦して「バンゲリング帝国軍」と戦うのだが、操縦法にクセがあったり、見越し射撃が必要だったりと、難易度は極めて高い。2コンのマイクで「ハドソン－　ハドソン－」と叫ぶと戦闘機が現れるという裏ワザを搭載しており、インパクトがあった。

ただ、オトナになってプレイすると意外と面白かったり。





ハイドライドスペシャル

東芝EMI
(1986年発売)

どうすればいいの？不親切なゲームにファミっ子はみんな困惑





不親切なシステムが惜しい隠れた名作

PCゲームをルーツに持つアクションRPG。ファミコンに移植されるくらいだからPCゲームの人気作だったのだが、層の違うファミコンユーザーたちに遊ばせるには、ゲームシステムは少々不親切。何の説明もないまま冒険を続けていかなければならないのが、当時の子どもたちにはちょっとキビしすぎた。

ただ、「父親が夢中で遊んでいた」という声もあり、オトナになった今プレイしてみるとこれも面白かったり。





歴代タレントゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

ファミコンが一大ブームだった際、その知名度を利用して様々なタレントゲームが生まれた。クソゲーも多かったが、タレントゲームの中でもやってみたら意外にハマるゲームをランキング化して見ていこう。



第1位 タレントゲームランキング

さんまの名探偵

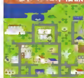
ナムコ
(1987年発売)

ポイント！
芸能界「ビッグ3」の一角が参戦、その他にも有名芸人が多数出演する超豪華なゲーム！

ファミコン芸人 フジタさん



なにげに本格派のアドベンチャー



実在の世界を冒険するのが、ちょっと『ポートピア』っぽいかも。違うかも。



有名な「しんすけゆったらヤクザや」のセリフ。今では笑えない。

セルフパロディの数々！

お笑いをテーマにしたゲームだけに、ナムコのクリエイターたちはこのゲームに遊び心を込めた。『ギャラクシアン』をモチーフにしたミニゲーム『ギャラクシガニ』が遊べるほか、BGMの一部にはナムコの『ディグダグ』『ゼビウス』からフレーズを引用したりしている。

テレビ業界からやってきた刺客

ファミコンが広く家庭に広まると、芸能人が持つ知名度で一定の販売本数が見込めると思ったメーカーが、様々なタレントゲームを開発した。ジャンルには一定の傾向もなく、アクション、アドベンチャー、RPG、クイズゲームなど多種多様である。

タレントゲームランキング

1位
さんまの名探偵

2位
聖飢魔II 悪魔の逆襲

3位
ファミリートレーナー突撃！風雲たけし城

4位 所さんのまもるもせめるも
5位 カケフくんのジャンプ天国スピード地獄
6位 光GENJI ローラーパニック
7位 ラサール石井のチャイルズクエスト
8位 田代まさしのプリンセスがいっぱい
9位 沖捺栗一 朝までファミコン
10位 赤尾のどすこい大相撲







さすがはさんま監修！ 気の利いた遊び心が満載

明石家さんまが探偵となり、桂文珍を殺した犯人を見つけだすアドベンチャーゲーム。さんまをはじめ、実在の芸人が多数出演している豪華な作品である。ボートレースや追跡ゲームなどのミニゲームもあるほか、随所に散りばめられているシャレが効いたセリフ回しも楽しめる要素のひとつ。捜査の過程で、女の子の部屋を調べて下着を見つけたり、露天風呂で女の子を覗いたりするなどのお色気要素も。

悪魔は敵と接触しても死なないのだ！

デーモン小暮閣下になり、連れ去られたメンバーを救出すべく世界を駆け巡るアクションゲーム。宿敵の神ゼウスに奪われた悪魔経典の奪還と、囚われの仲間の救出を果たし、悪魔寺で聖飢魔Ⅱの大黒ミサ（コンサート）を開くことが目的である。悪魔なので、敵と接触しても死にはしない。全5面の門番を倒して鍵を入手すること、楽器アイテムを購入することがクリア条件となる。キャラゲーの中でも名作と言われる完成度だ。

人気芸人が総出演！ お色気要素も満載のアドベンチャーゲーム

聖飢魔Ⅱ 悪魔の逆襲

第2位 タレントゲームランキング

CBSソニー
（1986年発売）

宿敵の神ゼウスから仲間を救出し大黒ミサを開催せよ！



実在する芸人が、そのままの名前でゲームの中とはいえ死んでしまうのは、なかなかシュールな演出だ。



ゲームはなかなかの完成度で、名作と呼ぶゲーマーは多い

閣下を操るなと、恐れ多い…？

ゲームメーカーが企画を持ちかけて開発されたタレントゲームの代表格は、『たけしの挑戦状』や『さんまの名探偵』、『所さんのまもるもせめるも』などだ。ただし、『たけしの挑戦状』は、ビートたけし本人も製作に関わっていたことが明らかになっているが、「名義貸し」のみで当のタレントは実際の開発には関わっていないケースも少なからず存在した。

また、重要な資産である所属アーティストのゲームでの利用価値に目を付けたレコード会社もゲーム開発に多く参入。『聖飢魔Ⅱ 悪魔の逆襲』（CBSソニー）などの他、『光GENJI ローラーパニック』（ポニーキャニオン）などが発売された。なお近年、バーチャルコンソールなどでのレトロゲームの復刻や配信が盛んに行われているが、タレントゲームは肖像権の問題でなかなか配信に至っていない。「クソゲー」呼ばわりされる作品も多いタレントゲームだが、中には良作もあるので、他のゲーム同様に、スマホなどで気軽に遊べる時が来るといいのだが。

第3位 タレントゲームランキング

ファミリートレーナー 突撃！風雲たけし城

バンダイ
（1987年発売）

ファミコンで名物番組を再現した体感型アクション！







「挑戦状」と違って普通に楽しめる！

たけし軍団出演のバラエティ番組『痛快なりゆき番組 風雲！たけし城』（TBS系）をゲーム化した作品。ファミリートレーナーを使ってキャラクターを操作する。各ステージを攻略し、最終的にたけし城の城主〝殿〟を倒すことが目的である。池に浮いている石をジャンプして渡りきる「竜神池」、3枚の壁のうちどれか1つに突入する「自由への壁」など、ファミリートレーナーの特性をフルに活用していた。

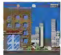
第4位 タレントゲームランキング

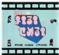
所さんのまもるもせめるも

エピックソニーレコード
（1987年発売）

所さん監修の遊び心も挿入もとにかくムズかしい！







緩キャラぶりと真逆！驚異的なムズかしさ！

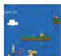
たけし、さんまとくれば、やっぱり出していた所ジョージのファミコンソフト。一部では〝クソゲー〟呼ばわりされているのは、超がつくほどの高難易度と理不尽なシステム。穴に落ちたり、ライフがゼロになったり、時間切れになっても即ゲームオーバー。ただ、BGMや敵キャラなどは所ジョージ本人が監修したとのことで、なかなか興味深い演出も。諦めずにクリアできたら、かなりスゴイといえるゲーム。

第5位 タレントゲームランキング

カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄

ビック東海
（1988年発売）

スピード感ある横スクロールの激ムズアクション！





アメリカでも発売された子役主演のゲーム！

当時、人気子役だったカケフくんが主人公のアクションゲーム。高速移動とジャンプを駆使して進む横スクロール形式で、移動のスピードの速さと操作性の難しさから、類似ソフトの『高橋名人の冒険島』を遥かに超えたといわれている。3時間以内に全ステージをクリアしないとグッドエンディングが見られないなど、その難易度は非常に高い。ちなみに、北米では『キッド・クール』というタイトルで発売されている。

第6位 タレントゲームランキング

光GENJI ローラーパニック

ポニーキャニオン
（1989年発売）

人気アイドルグループのメンバーと組んで犯人探し！







人気アイドルを使った便乗アドベンチャー

コンサート会場から盗まれたローラースケートを取り戻すため、光GENJIのメンバー1人と組んで犯人探しをするアドベンチャーゲーム。いろいろな人から情報を集めて推理していけば簡単に犯人を見つけられるため、難易度は低い。無事7人分のローラースケートを取り戻すとクリア（コンサート開演）となるが、エンディング映像のチープさは否めない。人気アイドルの勢いに便乗した代表的なゲーム。





寺尾のどすこい大相撲

ジャレコ
（1989年発売）



横綱昇進編と日本一周編が楽しめる新感覚相撲ゲーム



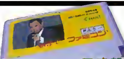

イケメン人気力士の異色の相撲ゲーム

当時の人気力士・寺尾関を主人公にしたスポーツゲーム。内容は、オリジナルの力士を作って横綱を目指す昇進編、盗まれた賜杯を取り戻すために寺尾が全国行脚する日本一周編、対戦編に分かれている。昇進編は、前頭末尾から横綱を目指し、横綱で二場所連続優勝するとクリアとなる。日本一周編は、全国5カ所にある悪の土俵を制覇し、盗まれた賜杯を取り戻せばクリアとなる。難易度は高くないが、ゲームクリアに時間がかかる。



舛添要一 朝までファミコン

ココナッツジャパンエンターテイメント
（1992年発売）

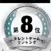


朝までやらなくてもすぐ終わってしまうアドベンチャーゲーム




舛添都知事の黒歴史？今なら是非とも部下に！

会社経営がテーマのコマンド選択式アドベンチャーゲーム。全4章構成で、随所でクイズが出題される。クイズの結果発表の後、舛添先生が突然現れ、成績がいいと「ビジネスマンとしての知識は充分のようだ。その能力を活かして私のアシストとしてやってみないか？」とプレイヤーをスカウトしてくる。逆に成績が悪いと「ばかやろー!!」と叱られる。ただ、タイトル通り「朝まで」やるほどの「ファミコン」なのかは疑問である。

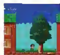


田代まさしのプリンセスがいっぱい

エピックソニーレコード
（1989年発売）



主人公もメーカーも消えた！幻のファミコンソフト




ゲームは健全！おクスリ要素もないよ

主人公の田代まさしが、ヨーヨー片手に4人のプリンセスを救出するアクションゲーム。一般的な横スクロールのキャラゲーである。ゲーム内に登場するプリンセスは、「シンデレラ姫」「人魚姫」「おやゆび姫」「白雪姫」で、イメージモデルを選考するオーディションが実際に行われた。主人公である田代まさしの現在は言うまでもなく、ソフト発売後にメーカーがゲーム事業を廃業したため、幻の作品となりつつある。



ラサール石井のチャイルズクエスト

ナムコ
（1989年発売）



ブラックユーモア満載！元祖アイドル育成RPGでスターを目指す




ラサール石井もチャイルズも微妙だが…

当時のアイドルグループ「チャイルズ」が主人公のRPG。「チャイルズ」を一流スターにするため、日本全国をキャンペーンで回りながらファンを集め、最終的にスターの殿堂「ときおホール」でのコンサート開催を目指す。タイトルに「ラサール石井の」とあるが、ラサール石井は、ゲーム内ではプロデューサー的存在でしかない。全編通してブラックユーモアが満載で、くだらないシナリオながらも完成度は高い。





歴代 対戦ゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

ファミコンといったら、やっぱり、放課後の友だちの家での対戦プレイ！ ここでは、対戦モードが人気になったファミコンゲームの数々をプレイバックしていきたい。ゲームの勝ち負けでケンカになった思い出がよみがえるかも!?





マリオブラザーズ

任天堂
(1983年発売)

ポイント！
飾り気のないカセットからは、王者の風格が漂っているッ!! 対戦といえばコレっしょ。



ファミコン芸人 フジタさん

ファミリーの多い作品



ディスクシステム版は300円で、永谷園のコマーシャルを収録。



「ファミコンミニ」としてゲームボーイアドバンスにも移植された。

アーケード版遊んだことある!?

ファミコンゲームのイメージが強い『マリオブラザーズ』だが、実は元となったのはアーケードゲーム。1コインで2人同時プレイができるという、かな～りおトクな筐体でもあった。当初は協力プレイをするゲームとしてデザインされていたらしいが……やっぱり対戦だよね。

初期ソフトに多い対戦ゲームの名作

世界初の電子ゲームが対戦型だったことからもわかるように、テレビゲームの歴史はまさに対戦ゲームの歴史。ファミコンも、友だちや家族と対戦プレイができることをウリにして登場し、家庭用ゲーム機王者の地位を築いた。

対戦ゲームランキング

1位
マリオブラザーズ

2位
ドクターマリオ

3位
スパイVSスパイ

4位 バルーンファイト
5位 ぷよぷよ
6位 いただきストリート私のお店によってって
7位 アイスクライマー
8位 スーパー桃太郎電鉄
9位 キン肉マンマッスルタッグマッチ
10位 テトリス2＋ボンブリス







『マリオ』といったらこっちだよね!?

マリオシリーズの第1作目にして、ファミコンきっての対戦ゲームとしてその全期間にわたって人気を維持した不動の名作。ゲームシステムはいたってシンプルだが、それだけに駆け引きがアツく、コントローラーで殴りあうリアルファイトに発展することさえあった。

さまざまな任天堂製ハードに移植されたこともあって、平成生まれでも意外とこのゲームがうまかったりするのである。親子で遊んでいるというご家庭もあるのでは。

任天堂史上最高のパズルゲームに

ウイルスを退治するのが目的の落ちモノパズル。1人用モードにハマってプロ並に腕を磨いた猛者が多かったため、対戦モードはさらに盛り上がった。主婦層にも人気の作品で、ママ友とのアツいバトルも。

勝利条件は、自分のフィールドにあるウイルスをすべて消すか、相手のフィールドをカプセルで埋め尽くすことだ。説明書では、マリオがピーチに「攻撃ー」と怒鳴っているイラストも掲載されていた。

ドクターマリオ

第2位 対戦ゲームランキング

任天堂
（1990年発売）



『ぷよぷよ』よりも連鎖が難しく腕前が問われた——

ハンデ戦も楽しめる

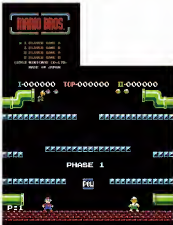


相手よりも早くウイルスを全滅させれば勝利。寸前で負けるとクヤシ～！



ハンデを付けられるため、初心者対上級者でも遊べる。

ノコノコの名前が「カメさん」だったの覚えてる!?



ファミコンの歴史とともにあったソフト。このゲームのせいで、「マリオ兄弟は不仲」というイメージを持つ人も。

そんなファミコンだけに、『マリオブラザーズ』や『アイスクライマー』など、初期にリリースされたソフトには対戦の盛り上がる人気作が特に多い。40代以上の読者の方にとっては、ファミコンといって最初に思い出すのは、そういったソフトではないだろうか。惜しむらくは、コントローラーが2つしかないというハード上の制約から、3人以上が同時に操作できるゲームが普及しなかったことである。

RPGなどの〝一人向けゲーム〟が隆盛を極めたファミコン後期も、ソ連からやってきた『テトリス』のリリース後には、『ドクターマリオ』や『ぷよぷよ』など、対戦落ちモノパズルゲームの決定版ともいえる作品群が登場している。また、『いただきストリート』や『桃太郎電鉄』など現代につながる人気のボードゲームシリーズも、ファミコン後期にリリースされた作品がベースになっている。ほとんどの対戦ゲームのひな形が、この時代までに完成されていたと言っても過言ではないだろう。





バルーンファイト

任天堂
（1985発売）

可愛らしいキャラクターが血みどろの争い





初期任天堂らしいひねりのゲーム！

アーケードでも人気を博した対戦ゲーム。ファミコン初期の任天堂作品らしい、洗練された発想をもとに小さくまとめたソフトだ。

ルールはいたってシンプルで、相手よりも高いところに陣取って相手の風船を割るだけ。ガチ勝負が盛り上がったが、より高いフロアに行くために協力して敵を倒すという遊びかたもできた。親子でファミコンをしていた人は、そういうプレイの経験もあるのでは。



スパイVSスパイ

ケムコ
（1986年発売）

ファミコンの対戦ゲームとして不動の人気！

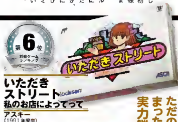




駆け引きを楽しむ王道対戦ゲーム

「ヘッケル」と「ジャッケル」の2人のスパイが、機密書類を巡って駆け引きを繰り広げるアクションゲーム。画面を上下に分割するという斬新なアイデアで、2人に別々のシーンを見せることを実現した画期的なゲームだった。

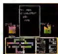
相手が爆弾やバケツなどのワナを仕掛けた場所をしっかりと覚えていられるかどうかが、攻略のキーポイントとなる。初心者がプレイすると、間違って自分の仕掛けたワナにハマってしまう。



いただきストリート 私のお店によってって

アスキー
（1991年発売）

ただのスゴロクとはまったく違う実力勝負の世界





戦略性の高さはボードゲーム随一

アメリカのゲーム『モノポリー』に株式の要素を加えてアレンジし、より戦略的な内容に仕上げたボードゲームシリーズの第1作。ゲームデザインは、かの『ドラクエ』シリーズでも知られる巨匠・堀井雄二だ。

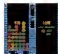
「5倍買い」や「10株売り」などの攻撃的なプレイが可能で、基本的なゲームシステムをそのままに、現行機やスマホ向けのソフトもリリースされている。徹夜で遊んだプレイヤーも多数。



ぷよぷよ

徳間書店インターメディア
（1993年発売）

パズルゲームの究極の姿がすでにここにあった





ビッグタイトルに成長しました

長く遊ばれている対戦パズルゲームの第1作。実験的に製作されたものがディスクシステム用ソフトとして発売され、後にファミコンソフトとしてもリリースされた。『テトリス』にはなかった大連鎖の爽快感と、強力な攻撃を繰り出せるのが魅力。

主人公「アルル」など人気のキャラはゲーム内には登場しないが、外箱やカセットには可憐な姿が描かれており、ファミっ子の間では密かな人気だった。







アイスクライマー

任天堂
（1984年発売）

任天堂社内にもファンが多い名作対戦ゲーム





『バルーンファイト』と双璧の人気作

雪山を登っていくというテーマのアクションゲーム。対戦モードでは、ハンマーやジャンプで足場を壊す頭脳プレイが必要とされた。兄弟ゲンカの種になる類のソフトとしてその思い出を語る人の多い名作だ。

任天堂社内でも愛されており、他のソフトのオマケとして配信されるなど、なにかと遊ぶ機会が多い。お子様にゲームの歴史を教えたいパパさんも、親子ゲンカにはならないように。



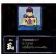


スーパー桃太郎電鉄

ハドソン
（1989年発売）

徐々に進化する『桃鉄』シリーズのFC版最終作





お邪魔キャラの「貧乏神」が登場！

前作『桃太郎電鉄』からゲームシステムを一新、「＋マス」「－マス」や「カード」が登場し、本格的に遊べるゲームになって帰ってきた。お邪魔キャラの「貧乏神」が初登場したのもこの『スーパー』からで、貧乏神のなすりつけ合いがリアルファイトに発展することさえあった。

各種災害イベントが起こるようになったのもこの作品から。買い占めた都市を怪獣に全滅させられたのも良い思い出!?





キン肉マン マッスルタッグマッチ

バンダイ
（1985年発売）

原作以上の存在感を放つミートくん





ブロッケンJr.が強かったなあ

『スト2』のような大ヒット作こそ生まれなかったファミコンの対戦格闘ゲームだが、意欲作や印象的な作品には満ちあふれている。なかでも懐かしいのが、当時の人気アニメを題材にした『キン肉マン マッスルタッグマッチ』。

必殺技は複雑なコマンド入力などではなく、ミートくんの投げ入れる玉を獲得することによって使用可能になる。ドイツ出身の超人「ブロッケンJr」の毒ガス攻撃の強さはいまだに語り草。





テトリス2＋ボンブリス

ビーピーエス
（1991年発売）

BGMだと初代FC版が人気だけど……





対戦ができるテトリスが出た！

ファミコンソフトの『テトリス』はゲームボーイ版と異なり1人プレイしかできず、操作性も劣るなどやや消極的な評価がされる作品だが、シリーズには良作も。わけても『テトリスフラッシュ』と並んで評価が高いのが『テトリス2＋ボンブリス』。

爆弾の爆発が爽快な「ボンブリス」モードは1人専用だが、対戦テトリスがテレビの大画面でプレイできるのは新鮮だった。ライバルは『ドクターマリオ』。





歴代 無理ゲーランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

そう簡単には新しいソフトを買ってもらえなかったファミコン時代。やっぱりゲームは全部クリアしたかったけど、それを許さない超絶難易度の〝無理ゲー〟も数多く存在した。憎さ余って可愛さ100倍の無理ゲーを振り返る。





たけしの挑戦状

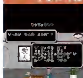
タイトー
(1986年発売)



ポイント！
攻略本の攻略本を買っても、コレはクリアできない。難しいとか、そういう問題じゃないよ。

ファミコン芸人 フジタさん

手がかりは皆無に等しい



そもそも、何をすればいいのかの手がかりがほとんどない。あってもムズい。



「こんてにゅうや」のオヤジを殺すこともできる。ゲームオーバーだ。

「たけしゲー」中では最高との評価も

歴史的クソゲーという評価を受けることもある『たけしの挑戦状』だが、『たけしの戦国風雲児』など他のビートたけし関連作品と違い、こちらはビートたけしのアイデアを元にして開発されたソフト。ゲームとしての個性や〝試されてる感〟が強いこちらを傑作として挙げる声が大きい。

無理ゲーを生んだのは買い与える親の意見!?

「ゲームは1日1時間」というのは、ファミコン世代の合言葉。ファミコン少年に、ファミコン以外の遊びも楽しむように力説していた高橋名人は良い思い出だが、実はこの合言葉のウラには、当時のゲーム業界ならではの理由があったようだ。

無理ゲーランキング

1位 たけしの挑戦状
2位 高橋名人の冒険島
3位 頭脳戦艦ガル
4位 ジーキル博士の彷魔が刻
5位 星をみるひと
6位 東海道五十三次
7位 ドラゴンボール 神龍の謎
8位 ロストワールドオブジェニー 失われたメッセージ
9位 パリダカールラリースペシャル
10位 魔界村





さすがの天才たけし！究極の無理ゲー

「宝の地図を乾かすためにボタンを押さずに待つ」など、理不尽な謎解きがてんこ盛りの作品。アドベンチャーゲーム攻略のためには総当りが当たり前だった当時のプレイヤーたちでさえ、まったく解けなかった。それどころか、攻略本や「攻略本の攻略本」が発売されてもなお解けないという声も。攻略の手順を確認しながらプレイしても、ゲーム中盤のパラグライダーステージで挫折してしまうのだ。本当の無理ゲー！

これは解けない！本気すぎるたけしの挑戦状



プレイヤーが最も頻繁に目にするであろうシーン、ゲームオーバーが、よりにもよって葬式によって説明されるというブラックジョーク。

ROMカセットの容量が限られていた当時、ファミコンのゲームは意外とすぐに終わってしまうものだった。それでも値段は3千円から5千円するのだから、親からしたら高い買い物で、長く遊ばせないことにはもったいない。1日や2日でクリアされたら、たまったものじゃなかったのだ。そこで作られた言葉が「ゲームは1日1時間」で、ゲーム業界がプレイ時間の引き延ばしを図ったのだとか。

なかなかクリアさせないことでゲームの費用対効果を高く演出しようというゲームもあった。それこそ『高橋名人の冒険島』なんて、1日や2日では絶対にクリアできない鬼のような難易度のゲームだ。正直なところ、ファミコンの難関ゲームをクリアするのはライフワークにさえなる。そういう意味では安い買い物だ。

とはいえ、そういうゲームを手にした当時の子どもたちが、本当に最後まで遊びきったかは定かではない。『頭脳戦艦ガル』で、苦しみぬいた末に諦めた」なんていう声もある。罪深いものだ。

ミリオンを売り上げたレジェンド無理ゲー

鬼のような難易度で知られる『冒険島』シリーズは、第1作からモノスゴかった。100万本を売り上げ、「みんな持ってた」けど「誰もクリアできなかった」のがこのゲームだ。難所・難所・難所の連続で、100回に1回くらいしか成功できない連続ジャンプ地帯に何十万人の子どもたちが涙をのんだとか。かの高橋名人の金言「ゲームは1日1時間」を守っている限り、永遠にクリアすることはできないだろう。

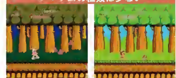
高橋名人の冒険島

第2位
無理ゲーランキング

ハドソン
（1986年発売）



死屍累々の難関ゲーム！孤立無援の高橋名人



スケボーを取るとスピードアップするが、停止不可能。取りたくない！

オノを取れば攻撃が可能になるが、死んだら失う。丸腰での難所越えも。





第3位 無理ゲーランキング

頭脳戦艦ガル

デービーソフト
(1985年発売)

ひたすらパーツ集めていうかこれ、RPGじゃないじゃん





コンティニューなしはきつすぎます

とにかくプレイ時間が長い！　という理由から、かなりのプレイヤーがコントローラーを投げてしまったのが『頭脳戦艦ガル』。1ステージ100個のパーツ集めがとにかく終わらない。しかもコンティニューがないので、一度のミスですべての努力は水泡に帰す。ちなみに、本作はただのシューティングゲームだが「ロールプレイング」を標榜。レベル99を目指す「ドラクエ」のやりこみプレイとは少し似てるかもしれないけど……。



第4位 無理ゲーランキング

ジーキル博士の彷魔が刻

東宝
(1988年発売)

あの原作がどうしてこんなゲームになったのか…





ゲームのルールは「とにかく死ぬ」

「ジーキル博士とハイド氏」を原作とする横スクロールアクションゲーム。主人公は、「ジーキル博士」と「ハイド氏」を交互にプレイしていくことになる。博士のときはひたすらパリ市民から攻撃を受けるだけだが、ダメージが蓄積するとハイド氏に変身、逆に市民を殺戮できるようになる。その後、落雷に遭ってハイド氏も死亡。意味はわからないだろうが、概ねそれだけのゲームなのだ。

なお、博士の持っている武器はクソの役にも立たない。



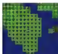
第5位 無理ゲーランキング

星をみるひと

ホット・ビィ
(1987年発売)

最強の敵とのエンカウントでなすすべなく全滅！





攻略本がないと死ぬところを見るだけ

鬼のようなSFRPG。ゲーム開始時には何の説明もなくフィールドに置き去りにされ、最初の村の入口はなんとグラフィックなし。エンカウントはめちゃくちゃで、スタート地点と最初の村の間で最強の敵が登場することもある。逃げればいいと思うかもしれないが、このゲームには当初「にげる」コマンドがない。

攻略本などがない場合、このゲームでできることは、実質的に「歩く」「死ぬ」の2種類だけとなる。



第6位 無理ゲーランキング

東海道五十三次

サンソフト
(1986年発売)

数ある和風アクション中でも屈指の難易度





操作が難しいしコンティニューもない

『がんばれゴエモン』や『いっき』のような、日本を舞台としたアクションゲームはいくつかリリースされているが、最強の難易度を誇るものがこれ。

攻撃手段はかんしゃく玉だが、独特の放物線を描いて着地するために慣れるまでは大変。また、ゲームオーバー後のコンティニューが認められていないため、クリアには「無限増殖」が必須となるが、途中で死ぬ必要があり、ミスが許されないこの無限増殖がとにかく大変だった。





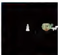


ロストワード オブジェニー 失われたメッセージ

タカラ
（1987年発売）

女児向けゲームのはずなのにオトナが解けない





女の子版『魔界村』!? そんなんアリですかい

人形でおなじみのジェニーちゃんが主人公のアクションゲーム。ファミコンが男の子のオモチャだった時代、兄弟のいる女の子にも遊んでもらおう……という魂胆だったかどうかは定かではないが、女児向けであることは間違いない。ところがタカラは何を勘違いしたのか、『魔界村』バリの難易度のアクションゲームを完成させてしまった。当時このゲームをプレイしていた女性で、クリアしたという人はいるのだろうか。





ドラゴンボール 神龍の謎

バンダイ
（1986年発売）

海外ではドラゴンボール要素を封印してリリースされた





原作関係ナシ！ 突然の難易度上昇

『ドラゴンボール』ゲーム化作品の記念すべき第1作は、名作というよりかは迷作。クリリンがモチーフになった原作無視の怪物が登場したり、説明書に書いてある「パーフェクトかめはめ波」が打てなかったりと、粗の目立つ作品だ。

この手のゲームにはありがちだが、バランス調整に時間をかけていないことがまるわかりの難易度。運が悪いと回復アイテムがまったく手に入らないので、そのままゲームオーバーだ。



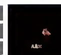


魔界村

カプコン
（1985年発売）

本気ゲーマーの登竜門！ 魔界村がクリアできて一人前だった時代



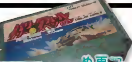


レッドアリーマーにみんな殺されていた

『ロックマン』など難関の多いカプコン製ゲームだが、当時のファミコン少年たちはみんな夢中で挑戦していたため、「無理ゲー」扱いされることはまれ。それだけ名作が多かったということでもあるが、それでもやっぱり『魔界村』は無理ゲーだろう。

いくつもの難所をくぐり抜けてやっと迎えたゴールが、実は単なる折り返し地点にすぎなかったことを知る衝撃。もっとも、そこまで行けなかった人のほうが多いのだが。





パリ・ダカール ラリー・スペシャル

CBSソニー
（1988年発売）

「パリダカ」の全要素を再現しようとしてめちゃくちゃに!!





スポンサー探しから始まるリアリティ

由緒ある「パリ・ダカールラリー」をテーマにしたゲーム。リアリティの追究のためか、最初にプレイヤーがしなければならないのはスポンサー探し。スポンサーが見つかったあとは、アクションゲームとレースゲームを遊ぶことになる。

ピンボールや『ドンキーコング』風ミニゲームなど多彩なステージがあり、良く言えばバラエティ豊かなのだが、正直とっちらかっている印象。いちいち難しいのに、どのゲームモードにも慣れないんだよなぁ～。



歴代ラスボスが印象的なゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

キャラを育てて、ゲームのウデも磨いて、やっと会えたのがファミコンゲームのラスボス。思い出深いキャラは枚挙にいとまがないが、なかでも記憶に残るラスボスたちをピックアップした。ラスボスまでたどりつけなかったゲームもあるかも!?





ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

エニックス
(1990年発売)

ポイント！
敵の総大将であるピサロにも悲劇的なストーリーが描かれていて、ドラマチックな作品。



ファミコン芸人 フジタさん

悲劇の悪役デスピサロ



すべてを忘却し、完全なる戦士として勇者の前に立ちはだかる。



人類を滅ぼそうとした原因は、恋人ロザリーの死にあった。

中ボス「エスターク」も強かった

物語途中では、デスピサロ第1形態の色違いである中ボス「エスターク」が登場。その威容からプレイヤーに「並みの中ボスではない」と感じさせたが、実際に「こごえるふぶき」などを使いこなす難敵だった。続く『V』ではゲームクリア後に登場する裏ボスに出世。

倒すべき巨悪とヒーローとの物語

ファミコン初期には「エンディング」の概念がないような単調なゲームが多かったが、『スーパーマリオブラザーズ』をきっかけに、明確な終わりのある物語がファミコンゲームの主流となった。『スーパーマリオブラザーズ』の「クッパ」は、プレイ

ゲームラスボスランキング

1位
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

2位
MOTHER

3位
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

4位 ドラゴンクエスト

5位 デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ

6位 ゼルダの伝説

7位 アルカノイド

8位 星のカービィ 夢の泉の物語

9位 悪魔城ドラキュラ

10位 ファミコンジャンプⅡ 最強の7人







鳥山明ならでは!! 驚愕のラスボス大変身

ラスボスの2段構えが当たり前になっている『ドラゴンクエスト』シリーズだが、特に『Ⅳ』のラスボス「デスピサロ」の変身は強烈!! 攻撃によって腕や首を切り落としていくと色が変わり、新たな腕や脚が生え、しまいには第二の顔まで生えてくるのだ。

恋人ロザリーを人間に殺されて、人類の抹殺を決意したデスピサロ。あまりにもキモいデスピサロ最終形態にロザリーは、いったい何を思うことだろう。

緊張のラストシーン やりおるな、糸井重里

任天堂によるRPG『MOTHER』シリーズの第1作。シナリオはコピーライターの糸井重里によるもので、剣と魔法の世界ではなく80年代のアメリカを舞台とした点などが斬新だった。

ラスボスとして主人公「ネス」たちの前に立ちはだかるのは、謎の生命体「ギーグ」。「こうげきのしょうたいがつかめない!」というメッセージとともに大ダメージを受けるのが非常にコワかった。攻略法もユニーク。

MOTHER

任天堂
(1989年発売)

第2位
ゲームラスボスランキング

変身変身また変身! ドラクエ〝変身芸〟の骨頂がここに!!

謎の攻撃をしかけてくるのがコワすぎるんだよ!!

これがラスボス「ギーグ」だッ!!



あまりにも不気味な「ギーク」の姿――。その正体は、宇宙人の赤ん坊だった。赤ん坊をあやす〝ある行動〟を取ることで、ギーグを倒すことができる。



全8形態があるラスボス・デスピサロ戦はすごい長丁場。裏ワザを使って倒したという人も多いのでは。

開始時から倒すべき敵として描かれており、本物のクッパを倒すことによってマリオの冒険はハッピーエンドを迎える。この「ラスボス」の概念はすぐさま普及し、ファミコン中期以降には、主人公が巨悪に立ち向かうというシナリオの作品が無数に作られた。

敵が強大であればあるほど、プレイヤーである主人公はヒーローの気分になれる。特に物語性を重視したのはファミコン中～後期に流行したRPGで、ラスボスたちの個性も強い。たとえば『MOTHER』の「ギーグ」は、コワさだけなら間違いなくナンバーワンだ。

また、『ドラクエ』シリーズにはやはりというか、エピソードに富むラスボスが多い。世界の半分をやろうと申し出る『Ⅰ』の「りゅうおう」も相当のインパクトがあったが、やはりトップに輝くのは、7回も姿を変える『Ⅳ』の「デスピサロ」だろう。ちなみに、『Ⅱ』と『Ⅲ』はラスボスではない魔王「ハーゴン」や「バラモス」のほうが印象が強く、ここにはノミネートされなかった。

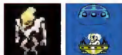


第3位 ゲームラスボスランキング

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

カプコン
（1988年発売）

Dr.ワイリーが化け物になって襲いかかる!!



キミはワイリーに会えたか!?

『ロックマン2』のラスボスも、やっぱりシリーズを通しての悪役「Dr.ワイリー」が務める。問題はそのおぞましい姿だ。

自分自身を改造して、宇宙人の姿のような化け物になったワイリーには、射程の短い武器「バブルリード」しか効かない。有効武器を見つけるために総当りするしかない難敵だったが、その前のステージにいる砲台のボス戦が難関であるため、ラスボス・ワイリーの姿を見ることができなかった人も多いのでは。

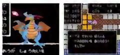


第4位 ゲームラスボスランキング

ドラゴンクエスト

エニックス
（1986年発売）

ラスボスだけど「ラリホー」が効くことがある



RPGラスボス中でナンバーワンの知名度

ほかでもない初代の『ドラゴンクエスト』。ラスボスの「りゅうおう」といえば、「世界の半分をお前にやろう」という闇取引を持ちかけてくることでもおなじみだ。

やっつけたかと思いきや、巨大な竜の姿に変身する〝2段構え〟は初代から。『Ⅱ』以降と違って冒険はすべて勇者ひとりなので、必ず苦戦することになるのが「りゅうおう」だった。なかには「ベホイミ」なしで倒してしまう猛者もいるとかいないとか……。



第5位 ゲームラスボスランキング

デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ

ナムコ
（1990年発売）

タブーじゃないのかそれはッ!!



神をも恐れぬ近未来ファンタジー

ハードボイルドな世界観で人気を博したRPGシリーズの第2作。世界崩壊後の東京が舞台で、上野や銀座、サンシャイン60などが印象的に登場する。

魔王ルシファーを〝仲魔〟にした状態でラストダンジョンを攻略すると、唯一神「Y.H.V.H.」がラスボスとして登場する。聖書の神が登場し、しかも「1たい でた─」というモンスター扱いを受けるゲームは前例がなく、各界に波紋を投げかけたとか。



第6位 ゲームラスボスランキング

ゼルダの伝説

任天堂
（1992年発売）

ゼルダ姫をさらった悪党は〝最強のブタ〟!?



続編にも登場する悪の魔王の姿は──

名作として名高い『ゼルダの伝説』は、86年にディスクシステム用ソフトとしてリリースされたのち、92年にファミコンカセットとして再販された。ディスクシステムが故障して『ゼルダ』を遊べなくなってしまったファンにとっては福音だった。

「ゼルダ」シリーズのボスといえば、やっぱり「魔王ガノン」。「ラスボスがブタかよ─」というツッコミをいれる向きもあったが、その強さは「ゼルダ」のラスボスの名に恥じない。







アルカノイド

タイトー
（1986年発売）

ラスボスがどうしてモアイ像なの!!





アバンギャルドな世界観

伝統的な「ブロックくずし」をベースに、さまざまな要素を加えたシューティングゲーム。難易度の高いゲームとして有名だった。

「アルカノイド」のラスボスは真っ赤なモアイ像。宇宙が舞台のこのゲームになぜモアイ像が登場するのかは謎だったが、グラフィックとサウンドが相まって、深遠な何かを感じさせていた。ちなみに続編「アルカノイド2」では、ゲーム開始直後にこの強敵・モアイが登場する。鬼か!!

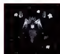




星のカービィ 夢の泉の物語

任天堂
（1993年発売）

ナイトメアの登場で物語は急にシリアスに！

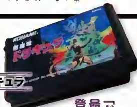




デデデ大王をやっつけると……

ゲームボーイで一躍人気者となった「カービィ」シリーズの第2弾にして、カービィ初のカラー作品。前作にあたるゲームボーイ版「星のカービィ」のラスボスだった「デデデ大王」は本作にも登場するが、真の悪玉は彼ではなかった。

ラストステージの宇宙空間でカービィを待ち受けるのは、「ナイトメア」の第1形態。突然のシューティング面を攻略すると真の姿のナイトメアと対決することになるが、この第1形態のほうが強かった。





悪魔城ドラキュラ

コナミ
（1993年発売）

「ドラキュラ」は最後の最後まで登場しないのだ





ディスクのゲームは難しくて当然!?

ファミコンゲームでも随一のコワさを誇るアクションゲーム。主人公は吸血鬼ハンターで、敵やワナで溢れかえる悪魔城に単身挑む。タイトルになっている「ドラキュラ」こそがラスボスだが、難易度の高さのため、「結局ドラキュラには出会えなかった」という声を聞くこともしばしば。

なお、オリジナルとなるディスクシステム版のリリースは86年だが、93年にファミコンソフトとしてもリリースされている。



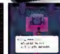


ファミコンジャンプⅡ 最強の7人

バンダイ
（1991年発売）

ジャンプヒーロー勢揃いで挑む敵とは——





ファミコン史上、最も得体の知れないラスボス

『週刊少年ジャンプ』黄金期にリリースされた、いわゆる"お祭り"ゲーム。『ドラゴンボール』の孫悟空や『ジョジョの奇妙な冒険』の空条承太郎など、人気マンガのキャラクターが勢揃いする豪華なRPGだ。

となれば、さまざまな世界から飛び出した"最強の7人"が戦う最強の敵が気になるところだが、ラスボスは「悪の魂が結びついた存在」である「ゼットー」。って、あまりにも抽象的すぎない……？



歴代 即死ゲーランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！



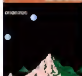




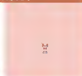
トランスフォーマー コンボイの謎

タカラ
（1986年発売）

鬼難易度の即死ゲー



全体として高い難易度。特に２面でほとんどの子どもが諦めた。



今だったら許されない、ものすごく目がチカチカする演出も。

ポイント！
誰がやっても最初のところで同じように死んでくれるから、他人に遊ばせるのが楽しいよ！



ファミコン芸人 フジタさん

バーチャルコンソール版も

驚くことにこの『トランスフォーマー　コンボイの謎』は、ニンテンドー3DSで遊べる「バーチャルコンソール」にも配信されている。冒頭のパカパカ（激しい明滅の演出）はカットされているため、お子様にも安心して遊ばせることができる……ケド、嫌われちゃうかも。

軽い命も重い命も等しく吹き飛ぶ即死ゲー

〝命の価値〟はゲームごとにまちまち。『ロックマン』のように死にながら進むのが当たり前のゲームもあれば、『ファイアーエムブレム』シリーズのように、死んだキャラクターが蘇生しないゲームもある。

ところで、『スーパーマリオブラザ

即死ゲーランキング

1位
トランスフォーマー コンボイの謎
2位
カラテカ
3位
スペランカー

4位　キョロちゃんランド
5位　ボコスカウォーズ
6位　時空の旅人
7位　シャドウゲイト
8位　TMネットワーク ライヴインパワーボウル
9位　[illegible]
10位　ドラえもん ギガゾンビの逆襲



ひところよく言われた「ゲーム脳」にまつわる言説のなかに、「ゲームの世界では命が軽い」というものがあった。言われてみれば、ことあるごとにプレイヤーを〝死なせる〟ファミコンゲームは多かったような……。そんな即死ゲーの数々を。





深いほどすぐ死ねる！鬼畜ゲーム

テレビアニメとして好評を博していた「トランスフォーマー」のゲーム化作品。ゲーム開始早々に、ほとんど見えない敵弾に接触するそのステージ構造には、すべてのプレイヤーが衝撃を受けた。

あまりに恩恵のない変身や理不尽な難易度など、「クソゲー」「無理ゲー」としても評価されている本作だが、その性質からいって「即死ゲー」ランキングの首位を飾ることこそがふさわしいだろう。プレイ時は明滅に要注意。

ダーダダーダー♪ ラーラーラララララ♪ ボーン(死亡)



1面の冒頭。戦闘機が撃ってくる弾が白くて背景に溶け込んでいるため、知らないと気付かずに即死する。

空手道とは死ぬことと見つけたり

『トランスフォーマー　コンボイの謎』と並んで、最も早く死亡することができるファミコンゲームのうちのひとつ。ゲームスタート地点から後ろに一歩下がると、崖から落ちてプレイヤーキャラが死亡するのだ。この投身自殺には専用のサウンドも用意されていて、「さあ死んでくれ」と言わんばかり。

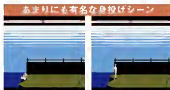
実はこの『カラテカ』、海外製のゲームのファミコン移植作である。作者はカラテのことを何か勘違いしていたのではないだろうか……。

カラテカ

ソフトプロ（1985年発売）



自殺演出のために わざわざ音源を 用意した!?



転落死！　自殺をするゲームキャラとして話題になった。

ゲームスタート。なぜ崖っぷちになっているのか、ちょっと左へ行くと

ーズ』をはじめ多くのファミコンゲームは無料でコンティニューができるが、アーケードゲームではそうはいかなかった。ゲームオーバーになるたびに100円を払わないと、ゲームを続けることができなかったのだ。それだけに、アーケードゲームは作るほうも、「ズルい」と思わせない死なせかたに工夫を凝らしていた。アーケード移植のファミコンゲームにもその名残りがある。

問題は、キャラの命が100円ぶん安くなったファミコン発のゲーム。こちらはゲームオーバーしながら強くなってもらおうということで〝初見殺し〟や〝覚えゲー〟などと呼ばれるゲームがたくさん生まれた。アクションだろうがアドベンチャーだろうがRPGだろうが、プレイヤーキャラがあちこちでザクザク死ぬようになってしまったのだ。

もし『コンボイの謎』や『ボコスカウォーズ』のような即死ゲーがアーケードゲームだったら。「100円返せ」と詰め寄る客の対応に店員は大忙し、クレームの嵐でメーカーもてんやわんやだっただろう。



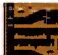


第3位 即死ゲーランキング

スペランカー

アイレム
(1985年発売)

"30年の時を経て"貧弱"の代名詞になった主人公





連続即死も可能！死にたがりにオススメ

洞窟探検するアクションゲーム「スペランカー」も即死ゲーとして有名。自分の背丈程度の高さから落ちただけで死亡してしまうあまりの貧弱さはインパクトが大きく、現代でも、すぐケガをする野球選手は「スペランカー」とあだ名される。

難易度が極端に高いわけではなく、慣れれば2周3周とクリアできた。キャラが小さいぶん見通しが良いなど、独特のプレイ感覚が味わえる良作ゲームだった。



第4位 即死ゲーランキング

キョロちゃんランド

ヒロ
(1992年発売)

チョコボール風でおいしそうなカートリッジだけど…





誰向けのゲームかよくわからない一作

ファミコン後期にリリースされた、チョコボールのマスコットキャラ「キョロちゃん」が主人公のアクションゲーム。即死トラップが相次ぐ異常な難易度で、いったいどの層に向けて作られたのかがいまいちパッとしないゲームであった。

実はコレ、海外の『キャノスリアン』という硬派なアクションゲームを、主人公だけキョロちゃんに差し替えたもの。しかし、なぜキョロちゃんなのだろうか。森永製菓にゲーム好きがいたのだろうか。

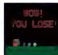


第5位 即死ゲーランキング

ボコスカウォーズ

アスキー
(1985年発売)

死んだ理由を知ることができない理不尽さ！





戦略シミュレーションの記念碑的作品でもある

1985年にリリースされた、超初期の戦略シミュレーションゲーム。味方ユニットと敵ユニットがぶつかると戦闘になるのだが、『マリオ』などのアクションゲームに慣れた当時のプレイヤーにとっては、両ユニットの勝敗がランダムだというのが不可解だった。

たとえ主人公ユニットであっても、ザコ敵との戦いで一定の確率で死亡してしまうため、突然のゲームオーバーも日常茶飯事だった。



第6位 即死ゲーランキング

時空の旅人

ケムコ
(1986年発売)

お粗末なバッドエンドがてんこ盛り！原作完全無視のゲーム

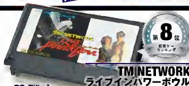




ゲームブック感覚のアドベンチャー

ファミコンに前後して流行した「ゲームブック」をほうふつとさせるアドベンチャーゲーム。間違った選択肢を取るとゲームオーバーになるのは理解できるが、本作のゲームオーバーはあまりにも唐突。「のぶながに　きりころされました」などインパクトのある死に方をしてくれる点で、『美味しんぼ　究極のメニュー三番勝負』などと並んでバカゲーとしての人気もある。原作映画ファンにはあまり快く思われなかったが。





第8位 即死ゲーランキング

TM NETWORK ライブインパワーボウル

エピックソニーレコード
（1989年発売）

小室哲哉主演の謎のゲームにも即死トラップが！





話しかける相手を間違えると死亡

未来から過去にタイムスリップし、音楽で地球を救う……という、アノ時代ならではの荒唐無稽なアドベンチャーゲーム。

小室哲哉率いる「TMネットワーク」の名を冠したこのゲームにも数々の即死トラップが。主人公のことを信用してくれるのは小室哲哉だけ。話しかける相手を間違えたり、会話の選択肢を間違えたりしただけで即ゲームオーバーなのだ。この街では「優しさに甘え」られないッ！



第7位 即死ゲーランキング

シャドウゲイト

ケムコ
（1989年発売）

死神が笑いながら殺しに来る！





むしろ死ぬことを楽しむゲーム

数あるアドベンチャーゲームのなかでも、死に際の多彩さでは他の追随を許さないのが『シャドウゲイト』。ちょっとしたアイテムにも必ず死の仕掛けが用意されており、正解の選択肢以外はすべてみじめな死につながるといっても過言ではない。

元は海外製のPCゲームで、日本語に翻訳するにあたってのスタッフの遊び心も見て取ることができる。死ぬことが楽しくなるという、究極の即死ゲー。



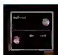
第10位 即死ゲーランキング

ドラえもん ギガゾンビの逆襲

エポック社
（1990年発売）

RPGになったドラえもんゲームにも即死イベントあり





映画の悪役が逆襲するRPG

単なるキャラゲーにあらず！　じっくり遊べることで隠れた人気のRPG『ドラえもん　ギガゾンビの逆襲』にも、ちょっとしたお遊びの〝即死イベント〟が用意されているのだ。

ゲーム開始直後、協力を願うドラえもんに「いいえ」と答え続けると、そのまま物語は終わってしまう。ドラえもんの後ろ姿が一枚絵で表示され、「お、し、ま、い」という情けないメッセージが表示されるお遊びバッドエンド。



第9位 即死ゲーランキング

怒

ケイアミューズメントリース
（1986年発売）

これが戦争だ!! 〝毎秒死亡〟できるアクションゲーム





永遠に解けない全4ステージ

嘘偽りナシに毎秒死亡する、超高難易度のアクションゲーム。海外のゲームファンからも「こんなものクリアできるわけない」という〝怒〟の声がぶつけられている。

実はこのゲーム、裏ワザを使うことによって無限コンティニューが可能。しかしその無限コンティニューをもってしても、ゲームが必ずクリアできるかというと別問題で、腰を据えてプレイすると1万回以上死亡することになる。戦争の悲惨さを体験できるゲームかも!?



歴代 美少女ゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！



3Dのリアルなグラフィックなんて夢のまた夢、ゲームの人物の姿形を想像力で補っていたあのころ——。限られた表現力しか持たないファミコンゲームで描かれた〝美少女〟たちの歴史を、ここで紹介していきたい。







リップルアイランド

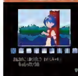
サンソフト
(1988年発売)

ポイント！
アドベンチャーゲームとしてのクオリティが高いし、サブキャラの動物たちもカワイイよねｪ！

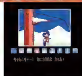


ファミコン芸人
フジタさん

青髪少女「キャル」に萌え!!



すべてを失ってなお健気で明るい姿がプレイヤーに愛された。



クリアには「木に積もった雪をキャルに落とす」という意地悪な操作が必要。

コミックスも出てたんだよね～

サンソフトを代表する美少女ゲームである『リップルアイランド』。『わんぱっくコミック』誌上にて、キャラデザを手がけた「もりけん」氏によるコミカライズもされている。本編よりもデフォルメ度は高めで、コミックス版のキャルは黒髪だった。

8ビット時代の懐かし美少女を振り返る

ゲームにカワイイ女の子が出てくるのは当たり前になった現代だが、その萌芽はファミコンゲームにあった。

当時のゲーマーの中心はやっぱり男の子だったが、ヒゲオヤジへの当て付けか、「テレビゲームといえばお姫様がさらわれて冒険が始まるもの」

美少女ゲームランキング

1位
リップルアイランド

2位
アテナ

3位
まじかるキッズどろぴー

4位　ファイアーエムブレム暗黒竜と光の剣
5位　甲竜伝説ヴィルガスト外伝
6位　レイラ
7位　いただきストリート私のお店によってって
8位　マドゥーラの翼
9位　落っことしパズルとんじゃん!?
10位　ムーンクリスタル





感情移入度の高いファミコンADVの名作!!

しゃべる動物たちの暮らす島で、賞金稼ぎの少年と住む家を失った少女のふたりが、闇の皇帝ゲロゲールを討伐するために冒険をするという正統派のアドベンチャーゲーム。青髪のキュートなヒロイン「キャル」は〝萌え〟を先取りしたゲームキャラとして評価が高い。

主人公がキャルに恋心を打ち明けるという心あたたまるシーンが人気だが、ハッピーエンドに至るための難易度の高さがプレイヤーを悩ませた。

恋心を打ち明けるラストシーンに人気が集まる名作



ハッピーエンドでは、お姫様との結婚を断った少年「カイル」からプロポーズを受けたキャルが、喜びのあまり抱きついてくる。カワイイ!!!!!!

難易度高めの美少女アクションゲーム

当時アニメなどでも流行の兆しを見せていた〝戦うヒロイン〟系の作品。オープニング画面では、わけもなく露出の多いバストアップで登場し、スタートボタンを押したプレイヤーにウインクをして微笑みかける。

その後もSNKは、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』にアテナの子孫を登場させるなど、自社作品の要所要所でフィーチャーしている。ファミコン作品のヒロインとしては、最も成功したのがこのアテナ嬢だといえよう。

アテナ

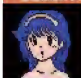
SNK
（1987年発売）





魅惑のウインク——巨乳戦士にファミっ子熱狂!?

王道の横スクロールアクション



スタートボタンを押すと、アテナ嬢がウインクしてくれるのだ。



状況に合わない武器を間違って取ってしまうことが多くてヤキモキ。

という観念を覆すような〝戦うヒロイン〟が多数登場した。『アテナ』や『マドゥーラの翼』のヒロインが身につけていた露出の高いビキニアーマーは、戦う女の代名詞として、現代の作品にも引き継がれている。

ファミコン中期以降はROMカセットの容量が増えて表現力に磨きがかかり、『リップルアイランド』や『ムーンクリスタル』など、一枚絵をふんだんに使った豪華な作品も登場。説明書やパッケージのイラストだけに頼らない〝美少女ゲーム〟が作られる環境が整ったといえるだろう。複数の女性キャラが登場するRPGの流行により、「バラエティに富んだキャラの中から好きな女の子を決める」という楽しみも生まれた。

ファミコンゲームの美少女の最大の特徴は、クセの強いクリエイターたちの勝手な好みが強く反映されている点にある。あくまでもファンの反応を期待してデザインされている現代の萌えキャラたちよりも、当時の美少女キャラのほうが、個性が豊かだったのではないだろうか。

第4位 美少女ゲームランキング

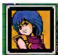


ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

任天堂
（1990年発売）

ヒロインが死んだら当然リセット!!





ドット絵の顔グラも高評価を得た

アクションゲームの本家・任天堂が、当時ブームを迎えていたRPGなどの〝じっくり系〟に挑んだ名作ゲーム。一度死んだプレイヤーキャラが復活しない点が特徴的で、それがためにキャラクターへの愛着が湧く。

本作は美少女キャラをセールスポイントにしたゲームというわけではないが、登場するキャラクターのドット絵・イラストのクオリティが高く、多くのゲーマーたちに愛される女性キャラを輩出した。

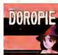
第3位 美少女ゲームランキング



まじかるキッズどろぴー

ビック東海
（1990年発売）

現代でも通用する〝萌え系ロックマン〟という発想





要所要所の一枚絵が高品質!!

『ロックマン』風の横スクロールアクションゲーム。サウンドやグラフィックに模倣が見て取れるが、同種の後発ゲームのなかでも操作性は良好な部類に入り、後年には携帯電話用ゲームとして移植作も作られている。

ちなみに、作中で「悪玉帝国」が世界征服を試みた年は「1999年」。作品のリリースされた1990年から数えれば9年後だが、現在からしたらなんと17年前！　どろぴー、今いくつ!?

第6位 美少女ゲームランキング



レイラ

デービーソフト
（1986年発売）

孤独な戦いの後のイリスとの邂逅にテンションUP!?





SF世界を冒険する隠れた名作

赤髪のヒロイン「レイラ」と、彼女をサポートする青髪の少女「イリス」が登場するアクションゲーム。少女が主人公のファミコンゲームとしては、最もハードボイルドなのが本作である。

パッケージのアニメ調イラストに惹かれて買ったという人も多く、「レイラこそが元祖ギャルゲーである」と指摘する人もいるほど。キャラクターデザインには、当時流行していた『ダーティペア』などのアニメの影響が見て取れる。

第5位 美少女ゲームランキング



甲竜伝説ヴィルガスト外伝

エンジェル
（1993年発売）

いかにも「90年代初頭」な美少女キャラ！





猫耳娘や魔法少女が戦うアクションRPG

メディアミックスで好評を博した「甲竜伝説ヴィルガスト」シリーズの前日譚にあたる作品。

魔法使いの「レミ」や剣を武器に戦う「リタ姫」など、数多くの美少女キャラが登場するが、特に印象的なのはネコマタ族の戦士「リュキア」だ。ビキニアーマーを装備し、語尾に「ニャ」を付ける姿は、まさにファンタジー世界における猫耳キャラのスタンダード。完成されたキャラクターとして、今なおファンが多い。

第7位 いただきストリート 私のお店によってって

美少女ゲームランキング

アスキー
(1991年発売)

ゲームクリアのご褒美には豪華な一枚絵も

バブル美女と遊ぶボードゲーム

土地と株で大儲けを目指すボードゲームシリーズの第一作。90年代初頭というリリース時期を反映してか、バブル時代をほうふつとさせる要素が多いのが特徴である。

選べる7名のコンピュータキャラのうち女子は、女子高生の「まりな」、コンパニオンの「けいこ」など4名。全盛期のおニャン子倶楽部を思い出させるキャラデザは、「ファミ通」などでゲーマーにはおなじみだった荒井清一氏によるものだ。

第8位 マドゥーラの翼

美少女ゲームランキング

サンソフト
(1986年発売)

当時は『アテナ』と双璧の人気を誇った

高難易度ゲームとしても有名!?

「6つの魔法を持つ美しき女戦士」であるルシアが、一族の裏切り者・ダルトス打倒のために冒険する横スクロールアクション。ロープレ要素もあるが、アクションゲームのセンスがなければ完全クリアは至難だ。

SNK『アテナ』がアーケードで稼働を始めたのと同じ、86年リリースの作品である。"戦うヒロイン"系の作品であり、服装の露出度の高さや、高難易度のアクションゲームだという点も似通っている。

第9位 落っことしパズルとんじゃん!?

美少女ゲームランキング

ジャレコ
(1989年発売)

オッサン好みのゲームにはオッサン好みの絵を

これぞまさにジャレコのゲーム!!

指定された麻雀牌を穴に落としていくというパズルゲーム。じっくりと時間をかけて解いていくことができる。

ゲームそのものはシンプルな内容だが、容量を活かして一枚絵を多数収録。後に『美少女雀士スーチーパイ』などをリリースすることになる、ジャレコの"萌え"の作風の原点にあたる作品である。ただし終盤にさしかかると、長髪のプログラマー男性のグラフィックが表示されるようになってしまい少々残念。

第10位 ムーンクリスタル

美少女ゲームランキング

ヘクト
(1992年発売)

ファミコンの表現力に挑んだ後期の名作

神業的なドット絵にファンが多い

洋ゲーの雰囲気も漂う横スクロールアクション。ファミコン末期のソフトだけあって豪華なビジュアルが魅力で、なんとストーリーシーンでは漢字も表示される。

主人公は緑髪の少年「リッキィ」で、アクションシーンでは冒険を手助けしてくれる仲間は登場しないが、ストーリーシーンには金髪少女の「ロジーナ」などが登場。秀麗なドット絵にファンが多く、中古品が3万円を越える高値で取引されることも。



歴代 哀愁の二番煎じゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！



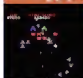


ギャラガ

ナムコ
(1985年発売)

ポイント！
「マリオ」と並び、多くのゲーム少年に、ファミコンを買うきっかけを作ったゲームかも。

2Pモードもあった



シューティングゲームの進化の過程で重要な部分を占めるゲームだ。



友たちと一緒に『ギャラガ』をプレイした人も多いのでは。



ファミコン芸人
フジタさん

すべてはインベーダーから始まった

100円玉が不足するほどのブームになった「インベーダー」。ゲームシステムの模倣がおおっぴらに行われていた70～80年代、多くの会社がインベーダーと同様のゲーム筐体を製作し、ビデオゲーム市場に参戦した。日本のゲーム史の原点は「インベーダー」なのかも。

ああ、哀愁の二番煎じゲーム

スーパーマリオ、ドラクエ、ゼルダの伝説・・・。日本のコンシュマーゲーム黎明期だったファミコン時代に、これらのエポックメイキング的な名作が生まれるたびに、「柳の下のどじょう」を狙った各ゲーム会社から類似性の強い作品が発表された。

二番煎じゲームランキング

1位
ギャラガ
2位
闘人魔境伝ヘラクレスの栄光
3位
アトランチスの謎

4位　クォース
5位　究極ハリキリスタジアム
6位　とびだせ大作戦
7位　銀河伝承
8位　迷宮寺院
9位　アップルタウン物語
10位　MASTERFIGHTER Ⅱ



大ヒット作品を真似すれば、リスクなくそれなりに売れる……。恐らくそんな皮算用もあって作られた数々の「二番煎じゲーム」。しかし、その中には本家を超えるような驚きの作品もあったのだ！





少年たちがハマった シューティングゲームの父

「スペースインベーダー」の類似ゲームは数あれど、その中でもナムコ（当時）が開発した「ギャラクシアン」は、操作感の滑らかさや敵キャラクターの動作の差別化などから、他作品とは一線を画す人気を誇った。「ギャラガ」はギャラクシアンの事実上の続編といえる作品。自機のパワーアップ、連射機能など後のシューティングゲームの基本要素が数多く採用され、「シューティングゲームの父」とも呼ばれる。

最も長く人々に愛されたシューティングゲーム



1991年にアーケードで稼働を開始して一躍大人気に。ファミコン移植先は1985年に作られた。

独特の世界観に RPGファンが歓喜した

当時、ドラクエの独壇場だったファミコンRPG界で、対抗馬として注目された作品。

鳥山明によるコミカルな世界観のドラクエとは違い、ギリシャ神話をモチーフにしたハードスタイルの世界観が特徴だった。現在に通ずるシステムが多く盛り込まれていた反面、理不尽な難易度の謎解き、戦闘バランスの調節の悪さが当時の少年達を大いに苦しめた。スーパーファミコンなどで5作シリーズ化された。

闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光

第2位 二番煎じゲームランキング

データイースト
（1987年発売）



独特の世界観でドラクエの牙城に食い込む!

ギリシャ神話をモチーフに

このゲームでギリシャ神話に詳しくなったという人も多いのでは。

装備を整えて強敵に挑んでいく、RPG的快感を重視。

そのような「二番煎じゲーム」からは、『ファイナルファンタジー』や『実況パワフルプロ野球』シリーズのように、オリジナル作に匹敵、あるいは凌駕する作品も誕生した一方、大半の作品は発売直後から「パクリ」というレッテルを貼られ、ゲーム史の闇へと埋没していったのだ。しかし、改めて二番煎じゲーム群を振り返ってみると、システムなどは本家の亜流である一方、製作陣による「本歌取り」ならではの創意工夫が感じられることもあり、単なるパクリ作とは断言できない魅力があるゲームも。

二番煎じゲームには、大ヒット作という「巨人」に立ち向かった当時のゲームクリエイターたちの苦心、そしていつかは超えてみせようという情熱が詰まっているのだ。もしあなたが「もう一つのファミコンの歴史」を知りたければ、街場のゲームショップのワゴンセールを発掘し、二番煎じゲームのカセットを手に取り耳を傾けるといい。もしかしたら聞こえてくるかもしれない。クリエイターたちの「魂の声」が。



第3位 二番煎じゲームランキング

アトランチスの謎

サンソフト
（1986年発売）

打倒スーパーマリオを目標に作られた横スクロールアクション





再評価の声も高い隠れた人気作

「打倒スーパーマリオ」を目標に製作された横スクロールアクション。主人公キャラの操作時のレスポンスが悪く、ゲームオーバー時に何のリアクションも発生しないなど、プレイ時の爽快感がスーパーマリオに比べるといちじるしく乏しい点が致命的だった。難点も多かったが、「左右方向に移動が可能」など後のマリオシリーズにも採用された斬新なシステムも盛り込まれており、現在では再評価する声も多い。



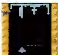
第4位 二番煎じゲームランキング

クォース

コナミ
（1990年発売）

テトリスからヒントを得たシューティング×パズルゲーム





デザイン性が大きく評価今でも楽しめる

中世ルネッサンス風の美術デザインやテクノ調のBGMなど、ヨーロッパの雰囲気を多分に感じさせる作品で、そのデザイン性の高さが発売当時に大きく評価された。ゲーム内容は「『クォース』と名付けられた宇宙物質の地球侵攻を防ぐ」という設定のもと、不定形のブロック群を打ち消すというもの。「ブロックを四角にして打ち消す」という発想は、おそらく当時流行していた『テトリス』からヒントを得たものだろう。



第5位 二番煎じゲームランキング



究極ハリキリスタジアム

タイトー
（1988年発売）

ファミスタ×燃えプロ育成モードも搭載！





人気野球ゲームをいいとこ取り！

プレイヤー側の攻撃時は『ファミスタ』のようなバックネット側視点、守備時は『燃えろ!!プロ野球』のようなセンター側視点になるなど、プレイシステムは既存の作品のいいとこ取り的な面が強く、一部ゲーム雑誌からは「パクリゲー」と酷評された。ファミコン野球ゲームに初めて搭載された本格的な育成モード、体調によって変化する選手の能力と、『実況パワフルプロ野球』など後の野球ゲームに多大なる影響を与えた。



第6位 二番煎じゲームランキング

とびだせ大作戦

スクウェア
（1987年発売）



スペースハリアーを模倣した擬似3Dが特徴！





「3DS」を先取り!? 3Dメガネ付属

85年にセガが発表したアーケードゲーム『スペースハリアー』は、縦方向の強制スクロールによる擬似3D感が特徴で、後のゲームに大きな影響を与えた。本作はスペースハリアーの類似品の一つであるが、ゲーム中のアイテムを獲得すると1UPや無敵状態となり、毒キノコを獲得すると死亡するなど、某大ヒット作品も模倣。付属で立体的に見える赤青メガネがついており、ある意味「ニンテンドー3DS」を先取りしていた。





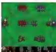


独眼竜政宗

ナムコ
（1988年発売）

『信長の野望』との歴史ゲーム対決





コミカルなムードも難易度は鬼クラス

本作はファミコン『信長の野望・全国版』の約半月後に発売された作品で、当時は「歴史ゲーム対決」と呼ぶ声もあった。ただし、ゲームオーバー時の解説がスポーツ新聞風に紹介されるなどコメディタッチの雰囲気が特徴で、リアルテイストの信長の野望シリーズとは明確に差別化されていた。その一方、自軍を強化するのに時間がかかり、しかも一度敗北すると軍備が消滅してしまうなど、難易度は高く当時のユーザーを苦しめた。

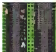




銀河伝承

イマジニア
（1986年発売）

ゼルダの伝説×スーパースターフォース





大ヒットを期待したメディアミックスも

『スーパースターフォース』と『ゼルダの伝説』が絶大な支持を得ていた当時、話題作の要素全てを詰め込んだ節操のない作品。ゲームシステムは縦スクロールシューティングから開始し、自機が地表に降り立つとアクションRPGに移り変わるというものだったが、シューティングパートが『スーパースターフォース』、アクションRPGが『ゼルダの伝説』の露骨な模倣で当時のゲームユーザーを呆気にさせた。





MASTER FIGHTER II

ハマーチーム
（1992年発売）

本家ストⅡを忠実に再現した非公認ソフト





インディーズメーカーの心意気がみなぎる

当時アーケードなどで大流行していた『ストリートファイターⅡ』を模倣するという無謀な作品。海外のインディーズメーカーが作った非公認ソフトであるが、実際にプレイしてみるとキャラ数は大幅に減少しているものの、モーションや音楽などはファミコンゲームとは思えないほど、本家ストⅡを忠実に再現しており、ハマーチームの技術の高さを感じさせた。現在ではプレミア価格で取引されているとか。





アップルタウン物語

スクウェア
1987年発売）

アメリカで話題となったゲームをアレンジ？

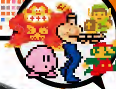




多くのユーザーを呆然とさせた

85年のアメリカのパソコンゲーム『リトルコンピュータピープル』は、人工知能が搭載されたキャラが生活する様子を眺めるというもので、後の『シーマン』などの「観察ゲーム」の原点となった作品だが、本作は主人公を5才の少女に設定したのが特徴だった。少女に対し干渉できる行為は、電話をかける、贈り物を届けるなどわずかで、単調なドット絵で描かれた少女が踊ったり、ピアノを演奏する様をひたすら眺めるだけだった。





歴代キャラゲーランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

ゲーム黎明期から数多く発売されている漫画、アニメ、映画など既存の創作物を原作とした、キャラクターゲーム。いわゆる「キャラゲー」をランキングで見ていこう。





SD ガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記

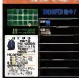
バンダイ（1989 年発売）

ポイント！
SD ガンダム、流行ったよね！よくできたこのゲームにも人気が集まっていました。

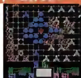


ファミコン芸人 フジタさん

骨太で遊べるゲームだった



当時の子どもに人気だった「SD ガンダム」を操れるのだ。



『大戦略』系のゲームと思いきや、お子様大好きアクション要素も。

『1』以上の傑作と名高い

1987 年にディスクシステム向けにリリースされた『SD ガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』の続編にあたる本作。ゲームシステムはほぼ同じだが、『2』では選べるマップが増えたほか、CPU の思考時間も大幅に短縮され、サクサク遊べるようになった。

キャラゲーランキング

1位 SD ガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記

2位 スウィートホーム

3位 キャプテン翼

4位 グーニーズ

5位 ドラえもん

6位 ファミコンジャンプⅡ 最強の7人

7位 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

8位 タッチ

9位 ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏

10位 美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負

良作、駄作揃い！キャラゲーランキング

現在、スマートフォンのアプリ上で様々な作品とのコラボーションが行われているように、キャラゲーは原作ファンによる一定の需要が期待できるために、ゲーム会社にとってはとても魅力的なコンテンツだ。しかしファミコン時代に乱発されたキ







ガンダムブランドに頼らず画期的システムを搭載

マス上のマップ、モビルスーツの生産という概念などシミュレーションゲーム風だが、戦闘はタイマンの格闘アクションという点が特徴。そのため「高性能なユニットを揃えれば勝てる」という、通常のシミュレーションゲームのセオリーが通用しない。各モビルスーツの性能は完全に個性化され、原作ファンなら思わずニヤリとしてしまう設定が多く採用されている。

80年代に流行した「SDガンダム」のゲーム化作品



当時のゲームらしく、シミュレーションにアクション要素がプラスされている。複雑に見えてプレイ感覚は爽快。

大ヒットホラー映画をゲーム化して高い評価

敵キャラやBGMが非常におどおどろしく、操作キャラが死んだ様子が明確に表示されるなど、ファミコンという低性能なハードを使用しながらも恐怖感を煽る演出が非常に秀逸。このソフトで採用された「日用品が重要アイテムに」、「ドアの鍵を開けるときの主観視点」といった演出は、後に本作のスタッフが多く開発陣に参加した「バイオハザード」シリーズに受け継がれている。



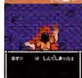
スウィートホーム

カプコン
(1989年発売)



バイオハザードに受け継がれたホラーの演出

元祖ホラーゲーム



ゲームにつきものの"死"も、言葉で表現されると恐ろしい。



ホラーゲームとしてデザインされたものとしては最初期のものにあたる。

ャラゲーは、原作人気に頼った安直なシステム、原作があるがゆえの制約の多さなどがアダとなり、ゲームとしての完成度は低いものが多く、「キャラゲー＝クソゲー」というイメージを定着させてしまった。

確かに当時のキャラゲーを振り返ってみると、原作とゲーム内容がいちじるしく乖離していたり、どう考えても既存の大ヒットゲームの露骨な模倣だったりと、子供たちの目から見ても微妙な出来のものが多く、発売数ヶ月後にはゲームショップの中古コーナーに立ち並ぶ例も多かった。しかし、キャラゲーの中には斬新なシステムが採用され、後のゲームに多大なる影響を与えた良作も少なくない。また発売当時は駄作と評価されたキャラゲーも、現在ではメチャクチャなゲーム内容がネタ的な魅力となり、カルト的な人気を呼んでいる作品もある。かつてファミコン界で、きら星のごとく隆盛を極めたキャラゲー群を知ってほしいとの想いで、10作のキャラゲーをランキング形式で紹介する。





第3位 キャラゲーランキング

キャプテン翼

テクモ
（1988年発売）

漫画ファンを歓喜させた忠実な演出





ゲームで再現されたトンデモ必殺技の数々

サッカー漫画を原作にしながら、選択肢によりキャラの行動が変化するテキストアドベンチャー作品となっている。ストーリーは原作をほぼ忠実に再現され、さらにテキストアドベンチャー形式のため、キャラの姿がドット絵で画面いっぱいに描かれ、原作の必殺技シーンがそのままトレースされるなど、『キャプテン翼』の持つ大げさかつトンデモな魅力が忠実に再現されている。



第4位 キャラゲーランキング

グーニーズ

コナミ
（1986年発売）

大ヒット映画をゲーム化 名作アクションゲーム





絶妙なゲームバランスで名高い評価

内容は冒険活劇だった原作映画を意識したアクションゲームだったが、理不尽な難易度を誇る作品が多かった当時にしては珍しく、ゲーム難易度を大幅に低下させる隠しアイテムが存在するなど、絶妙な難易度調整が施されている。パズルゲーム感覚のクリア要素、テンポよくクリアできるステージ構成、軽快なBGMなど魅力的な要素を多く持った作品で、現在でも評価する声は多い。





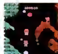
第5位 キャラゲーランキング

ドラえもん

ハドソン
（1986年発売）

国民的人気漫画の初TVゲーム化作品





ハドソン製らしい難易度で断念する子供たちが続出

内容は3つの劇場用作品を原作としたシューティングゲームだが、ゲームスタイルがステージごとに異なっていた。特に第1ステージはサイドビュー形式のステージ構成で、ステージ間の移動が自由に可能と、当時としては画期的なゲームスタイルだった。その一方、児童漫画を原作にしているにも関わらず、当時のハドソン製ゲームらしく連射技術が要求されるなど難易度が高めだった。





第6位 キャラゲーランキング

ファミコンジャンプⅡ 最強の7人

バンダイ
（1991年発売）

監修に堀井雄二 開発はチュンソフト





ジャンプ漫画の枠を超えまるでドラクエ外伝？

「孫悟空と両津勘吉が共闘する」というトンデモなコンセプトながら、「ドラゴンクエスト」のシナリオライター堀井雄二が監修、チュンソフトが開発を担当しているため、完成度の高い作品となっている。後半はオリジナル展開になるなどジャンプ漫画を原作とした意味合いが薄く、「ファミコンジャンプ」の名を借りた「ドラクエ外伝」と呼ぶ声もある。今やっても面白い名作である。





第7位 キャラゲーランキング

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

バンダイ
(1986年発売)

大ヒットしたアクションシューティング




隠れた名作の声 16面の無限ループ

ゲームシステムはスピーディーなアクションシューティングで、アニメ主題歌の前半をアレンジしたBGMも焦燥感をかき立てる。「魔境」と呼ばれる面を攻略し、水晶玉を獲得した後、「妖怪城」という面でボスと戦うストーリー。魔境内には目玉の親父や猫娘が出現し、妖怪城内では子泣きじじいや砂かけ婆が召喚可能と、原作の仲間たちが「アイテム」扱いで登場している。



第8位 キャラゲーランキング

タッチ

東宝
(1987年発売)

野球ゲームでも恋愛ゲームでもない不可思議なアクションゲーム





ファンから酷評の嵐 あだち充激怒との噂も

「タッチ」のゲーム化ということで、内容は野球ゲームか恋愛要素を絡めたアドベンチャーかと思いきや、実際は横スクロールアクションという意外なもの。ゲームストーリーは異世界に迷い込んだ飼い犬パンチの子犬を助け出すというもので、街中にはびこるピエロや戦車といった敵キャラを、野球ボールで攻撃するというあまりにもバカバカしいシステムだった。クソゲーランキングにもランクインだ。



第9位 キャラゲーランキング

ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏

ビック東海
(1988年発売)

弾丸すらとび蹴りで撃ち落とせる驚愕の身体能力




制作陣の悪ふざけ満点 バカゲー呼ばわりも

基本は横スクロールアクションだが、射撃よりも飛び蹴りが最も効果的な攻撃となっており、タイミングを見計らえば飛び蹴りで敵の弾丸を撃ち落とすことも可能。特定の場所に到達すると主観視点のシューティングモードが始まるのだが、なんと一発の弾丸で戦車や戦闘ヘリが撃墜できてしまうのだ。また、美女と一夜を共にするなどの、お色気場面がふんだんに盛り込まれているのも特徴。



第10位 キャラゲーランキング

美味しんぼ究極のメニュー三本勝負

バンダイ
(1989年発売)

グルメ漫画なのに「たたかう」「じゅもん」無謀コマンドが…！




雄山に「ネコのまね」を披露することも可能

そもそもグルメ漫画をゲーム化するという時点で、無謀臭ただよう本作だが、実際のゲーム内容も電波がかっている。テキストアドベンチャー形式を採用しているが、選択肢がとにかくくだらなく、「たたかう」というものがあったり、「じゅもん」というものを選ぶと、操作キャラの山岡士郎が「アンキモ、アンキモ！」と叫び出し、警察に連行されるというトンデモ展開に。雁屋哲が良くOKしたものだと感心する。



BGMの良いゲームランキング10

なつかしのファミコンソフトを振り返る！

ファミコン音楽ならではの、表現力の制約された、しかしどこか味のあるサウンドは、「チップチューン」として今なお人気を誇っている。何時間でもゲームを続けていられたのは、中毒性のあるBGMのおかげかも。サウンドで選ぶゲームはこれ!!





ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

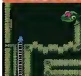
カプコン
(1990年発売)

ポイント！ ロックマンシリーズは、どれもサウンドが最高！ 一番人気は『2』だけど、通は『3』好き。

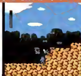


ファミコン芸人 フジタさん

歌詞をつけたくなる歌ばかり！



スネークマンステージの曲は、メリハリがあってアガると評判。



画面の処理落ちにあわせて音が微妙に変わったりするのも面白い。

シリーズを代表して『3』選出

ファミコンで全6作がリリースされた『ロックマン』シリーズは、全部曲が良い。だが、ここですべてを挙げようとすると4ページにわたってロックマン特集になりかねないため、あえて『3』のみの選出とさせていただいた。『2』のウッドマンステージが好き？ わかるよ、わかる！

BGMの良いゲームランキング	
1位	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
2位	わんぱくダック夢冒険
3位	MOTHER
4位	ゴルビーのパイプライン大作戦
5位	ファイナルファンタジーIII
6位	マッピー
7位	熱血高校ドッジボール部
8位	ドラゴンクエストII 悪霊の神々
9位	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
10位	ドクターマリオ

「ゲーム音楽」の魅力を再考する

「ピコピコばっかりしとらんと、はよう宿題をしなさいね、お前は！」

意地悪に感じたそんな母親の怒鳴り声も今は昔、「ピコピコ」なんてすっかり死語になってしまった。ゲームにのめりこむ少年にとっては冒険を盛り上げる盛大なテーマソングだ







カプコンのサウンドはスゴかった

「ブルース」「ラッシュ」が初登場したり、スライディング動作が可能になったりと、ゲーム性に磨きがかかってきた『ロックマン』シリーズ第3作。作曲は、カプコンに3年間在籍し、その後サウンドスタジオ「ファーストサークル」を立ち上げた藤田靖明氏による。ポップス調のBGMは、適当な歌詞をつけて歌いたくなる感じがして、従来のゲームミュージックと一線を画していた。ファンの間でも『2』とは好みが分かれる。

名曲揃いのシリーズ中で屈指の人気作





『3』を選出するにあたって一番の決め手になったのは、オープニング画面のBGMがバツグンに良いことだった。

ディズニーゲームにも〝良音〟アリ!!

大金持ちのアヒル「スクルージ」が主人公の横スクロールアクション。続編の『ダックテイルズ2』も発売されており、カプコン的センスが発揮された良作としてマニアの間では高い評価を受けている。〝隠れた名作〟と呼ぶにふさわしいゲームだ。

ゲーム全体を通して、当時のカプコンならではのクオリティのBGMが楽しめる。特に人気なのが、クライマックス感満点の「月面ステージ」のBGM。後に横浜ベイスターズの応援にも使われるようになった。

わんぱくダック夢冒険

カプコン
（1990年発売）





キャラゲーでもとことん凝るという職人芸!!

横浜球団のチャンステーマになった



難易度を3段階から選択できる親切設計だった。



横スクロールアクションとしての完成度の高さも魅力。

ったゲームBGMも、それを見る人にとっては「ピコピコ」という音の繰り返しでしかなかったのかもしれない。

しかし、限られた音源と限られた容量のなかで、ゲームコンポーザーたちは、工夫と独創性に満ち満ちた作曲をしていた。今日でもオーケストラで演奏される『ドラゴンクエスト』シリーズのテーマソングなど、ゲーム音楽の枠を越えて評価される作品が生まれたのもファミコンの時代であった。

ゲーム音楽の最大の魅力は、導入部が極力省かれ、主題部が強調される爽快さ。とりわけファミコン初期の作品は、エンドレスリピートされる短いBGMに、一流のゲームコンポーザーたちが、これでもかとばかり魂を込めているのがわかる。

ところでインターネットでは、ファミコン風のサウンドを再現する「チップチューン」が密かなブームになっている。「〝ピコピコ〟いってるファミコンゲームのほうが気持ちがいいんですよ！」とは、クラブに通う20代男子の言。



第3位 ゲームBGMランキング

MOTHER

任天堂
（1989年発売）

「ポリアンナ」はカラオケにも配信されている

いま聴いても切なくなる曲

糸井重里がシナリオを書いた名作RPGは、"歌"がテーマのひとつになっているだけあって、音楽のほうもモノスゴイ― ミュージシャンの鈴木慶一と、後に『ポケットモンスター』の音楽を手掛けることになる田中宏和による各種楽曲はどれも印象深く、特に「エイト・メロディーズ」は、今では音楽の教科書にも掲載されている。また、フィールドで流れる「ポリアンナ」も、『MOTHER』をプレイした人なら絶対に忘れない名曲だ。

第4位 ゲームBGMランキング

ゴルビーのパイプライン大作戦

徳間書店
（1991年発売）

ゴルビー推しの謎ゲーだが音楽はgood!

ロシア民謡なら売れると踏んだか？

『テトリス』ブーム期には落ち物パズルゲームが雨後のたけのこのように生まれた。そんななか、徳間書店はなんとソ連のゴルバチョフ大統領（当時）が主人公のパズルゲームをリリース。『テトリス』のヒット要因を「ソ連のゲームだから」だと解釈したのだろうか。

同種のゲームのなかでも群を抜く難しさで、プレイヤーからはクセの強いゲームだと不評だったが、クラシック音楽をアレンジしたBGMの評価は極めて高かった。

第5位 ゲームBGMランキング

ファイナルファンタジーⅢ

スクウェア
（1990年発売）

音へのこだわりでハードのバグさえ利用した

ファンの所望に答え音源CDもリリース

「BGMが傑作のFF」というと、スーパーファミコンでリリースされた『Ⅳ』『Ⅴ』『Ⅵ』が真っ先にイメージされるが、ファミコンの『Ⅲ』も良いのだ。もちろん音楽担当は植松伸夫。

ナーシャ・ジベリによる神業プログラミングなどの逸話のある『Ⅲ』だが、実は音楽にもバケモノ級の工夫が。本来ならファミコンの音源では鳴らすことのできないパスドラムを、ファミコン本体がエラーを出すときに発する音を使って再現しているのだ。

第6位 ゲームBGMランキング

マッピー

ナムコ
（1984年発売）

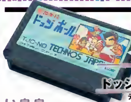
シンプルなのがええねん！

不滅のゲームの不滅のミュージック

作曲者が技巧を凝らした曲や、音源をフル活用した豪華な曲ならば、『マッピー』ではなくほかのゲームが挙がる。しかし、シンプルでなおかつゲームの世界観にぴったりフィットしたキャッチーな曲といえば、『マッピー』のBGMをおいてほかにはないだろう。

洗脳度高めのエンドレスリピート。その場かぎりの適当な歌詞をつけて歌いながらでもプレイできる単純なゲーム内容。この組み合わせこそ「ゲームミュージック」なのでは。







熱血高校ドッジボール部

テクノスジャパン
（1987年発売）

良曲と良ドットの彩るいぶし銀ゲーム



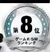


ゲームミュージックの世界では有名作!?

ややマイナーなソフトではあるが、ファミコンBGMファンの間ではよく話題にのぼるのがこの『熱血高校ドッジボール部』。アーケードからの移植作で、ドッジボールの対戦ができる。

「いぎりす」「ちゅうごく」など実在の国をモチーフにした「高校」と対戦していくことになるのだが、それぞれの国の民族音楽風に作曲されたBGMが秀逸。特に「それん」を相手にしたときのBGMにはファンが多い。





ドラゴンクエストII 悪霊の神々

エニックス
（1987年発売）

『2』といえばもちろんアノ歌でしょ





ゲーム中にも「アンナ」がいるよ

すぎやまこういち作曲によるフィールド曲「遥かなる旅路」「果てしなき世界」もなかなか味わい深いのだが、ファミコン版『II』の思い出といえばアノ曲……。パスワード入力画面で延々と聴かされた「Love Song探して」である。

この曲には歌詞も用意されており、シングル曲としてもリリースされた。これを歌った「牧野アンナ」は、ゲーム中にも「アンナ」として登場している。



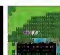


ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

エニックス
（1988年発売）

現代でもコマーシャルに使われるほどの人気





フィールド・戦闘のBGMはもはや定番曲

バカ売れした『3』だけに、一番よく耳にするフィールド曲「冒険の旅」と戦闘曲「戦闘のテーマ」は、同世代の男子なら必ずといっていいほど口ずさめるだろう。

『III』のBGMになじんでいるのはファミコン世代だけではない。『III』自体が数度にわたりリメイクされているほか、高校野球の応援や自動車のテレビCMにも使われており、世代を越えた知名度を誇っている。一番人気はやっぱりファミコン版のサウンドなんだけどね。





ドクターマリオ

任天堂
（1990年発売）

Jポップアーティストに影響を与えた!?





アノ歌に聴こえるかもでも、本家はこっち!

耳タコでおなじみの『ドクターマリオ』のゲーム音楽が、あるアーティストに〝パクられた〟という、まことしやかなウワサがある。確かに、「オ●ンジ●ンジ」の「●心●心」のサビ部分が、何千回も聴いたドクターマリオのBGM（FEVER）に似ているような、似ていないような……。

オープニング・デモ画面の音楽も、主題32小節の印象が強く、なかなかの中毒性がある。デモ画面をずっと眺めていたくなるナイスなナンバーだ。



厳しい規制をかいくぐって描かれたお色気シーン!!

エロの限界に挑んだ伝説のファミコンソフト

ファミコンソフトに、18禁ソフトは存在しない。任天堂が厳しく規制したからで、エロチックな表現があるソフトは非常に少ないのだ。陰部はもちろんのこと、乳首すら描くことが許されなかったファミコンにおいて、エロの限界に挑んだ、数少ないファミコンソフトを紹介していこう。





『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』
(アスキー)



ファミコン界初のアダルトなシーンが話題になった作品。ゲーム後半、わざと温泉でバスタオルだけを体に巻いためぐみが出てくるシーンで、「なにかとれ」「めぐみのバスタオル」とコマンドを選択。そのまま2分間待っていると、めぐみが「みせてあげるね」と言ってバスタオルを取ってくれる。拡大画像を見ると、乳首のあたりがドット抜けしていることに気づく。これは、あえて横向きにさせドットを抜くことで乳首を表現したものである。



『桃太郎伝説』(ハドソン)

桃太郎が主人公のRPGで、のちに大ヒットする『桃太郎』シリーズの元祖。まず、桃太郎が8歳以下の状態で希望の都の銭湯に行くと、女風呂に入ることができる。すると、入浴中のお姉さんたちに「まあかわいい!! あとでせなかながしてあげましょうね」と言われ、桃太郎は恥ずかしがって顔を湯舟に沈める。桃太郎の後ろに裸の女性が見えるが、もちろん乳首は描かれていない。ちなみに、この女風呂のシーンはすべての『桃太郎』シリーズで楽しむことができる。



『さんまの名探偵』(ナムコ)

明石家さんまが探偵の推理アドベンチャーゲーム。あちこち調べて事件を推理する過程で、ヒロインの部屋のベッドを捜索。すると、パンティーを発見するさんま。ほかにも、エミという女の子が個室で「いいことしよう」と誘ってくるシーンでは、黒い画面に「チュパ、チュパ… ウフン」といういやらしい声が表示され、想像を掻き立てる。温泉に行けば、「みえるーでへへへ ギャルがおるで」と入浴中のギャルを見て興奮するさんま。完全にエロゲームである。

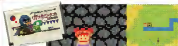
片乳が丸出し!?





『妖怪道中記』(ナムコ)

5つのステージをクリアする横スクロール型のアクションゲーム。2面の神の池に行くと、片方のおっぱいが丸出しの女神様に出会える。舞台が地獄なのに、なぜ神の池があるのか少々疑問を持つが、急に訪れたエロいシーンにドキドキさせられる。拡大画像を見てみると、主人公が女神様に近づいて水をかけられるシーンで、主人公の目が女神様の股間を凝視していることに気づく。そのほか、3面では乙姫様に出会うことができ、セクシーな踊りを見せてくれる。

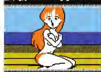


まさか上半身はハダカ!?

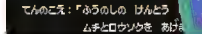
『サンサーラ・ナーガ』(ビクター音楽産業)

このゲームは、主人公が竜使いを目指して旅をするRPGである。まず、主人公の性別を女の子に設定する。主人公は村の宝である「竜の卵」を奪って逃走するも、それは竜ではなくダチョウの卵であることに気づく。それを村の住人に伝えると、殴る蹴るの暴行を加えられ、衣服を剥ぎ取られ、村の外に追放される。フィールド画面にポツンと立ち尽くす主人公をよく見ると、パンツを一枚履いただけの姿になっている。目を凝らせば、なんとか見える程度であるが……。

セクシー画像が見られる!!





『かぐや姫伝説』(ビクター音楽産業)

かぐや姫を見つけだし、力になってあげるのが目的のアドベンチャーゲーム。まず、旅で役立つだろうと天の声から渡されるアイテムが、なぜかムチとロウソク。この時点で違和感を感じたプレーヤーもいるだろう。また、イベントが起きた時のコマンドに「キスをする」や「はだかをみせる」があるなど、かなり異色な展開になっている。その後、海賊船に乗り込むと、船長の娘エリサのセクシーな画像が楽しめる。拡大画像を見ると、なかなかのエロさである。

任天堂激オコの非公認ソフトのエロス!

成人向けの超プレミアソフト!!

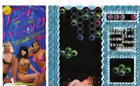




『スーパーマルオ』(昭和通商)

カセットのラベルに「成人向」と書いてあるとおり、アダルトな内容のファミコンで、もちろん任天堂非公認。すばしっこく逃げ回る女の子を追い詰め、乱暴に服を脱がせて行為に及ぶというとんでもない内容である。グラフィック解像度160×100ドット、デジタル8色、ビープ音のみのサウンドで作られたとはいえ、当時の常識を覆すグラフィックでアニメーションも付いていたから驚き。

タイトルからしてエロい!!




『ソープパニック』(ハッカーインターナショナル)

任天堂のライセンスを得ていない非公認ファミコンソフトしか作らないことで有名な、ハッカーインターナショナルのゲーム。タイトル通りのアダルトソフトで、「ぷよぷよ」をモチーフにしたゲーム。画面下で裸になったお姉さんが腰のあたりをこすると、色のついた泡が出てくる。同じ色の泡をくっつけると消えていく。同じ色の玉をつなげて消していく「ぷよぷよ」の逆パターンのゲームである。

現役中学生が〝はじめて〟ファミコンやってみた！



ファミコンが誕生してから約20年後に生まれたのが、今の中学生。スマホで高性能のゲームを手軽に遊べる世代の彼ら彼女らが、もしも往年のファミコンをやってみたら、どんな感想を抱くのだろうか。

オフィスに来てもらったのは、現役の中学2年生の紗麗（さうら）チャンと、めるチャンの二人。

普段二人はスマホで、『白猫プロジェクト』や『ツムツム』、『ラブライブ！』などで遊んでいるといい、話を聞くと、女の子にしては比較的ゲームで遊んでいる感じだ。

初めて実物を見るというファミコンに興味津々。ただ、家にはそれぞれWiiーあって、ファミコンのゲーム自体は、『スーパーマリオ』や『ドンキーコング』など、何本かバーチャルコンソールでプレイしたことがあるという。

まずは、某編集部員のお気に入りソフトの『桃太郎電鉄』をプレイしてもらう。しかし、二人の第一声は、「文字が読みにく〜い」とのこと。まあ、確かにドットのギザギザが目立つ文字は、読みにくいかもしれない。しかし、「円」とか「社長」とか、物件購入画面の駅名とか、漢字が使われている時点で、他の初期ゲームよりはこれでも少し読みやすいのだが。

続いて、『高橋名人の冒険島』をやってもらう。すると、落とし穴でジャン



ファミコン本体の差し込み口に興味を抱いていた二人。ディスクが主流の昨今、ファミコンのアナログな差し方が珍しいようだ

二人ともWii以外の家庭用ゲーム機のコントローラーを握るのは初めてだった

海外のゲームみたい集めたくなっちゃう!



時々愚痴は言いながらも、楽しそうにプレイしてくれた



『高橋名人の冒険島』で何回もゲームオーバーになる二人。最初は笑っていたが、その後もすぐに死んでしまうため、不機嫌に。今のゲームには、確かにここまで簡単に死ぬゲームは少ないのかもしれない

初めて『マッピー』をプレイする女子中学生の紗麗チャンと、めるチャン。めるチャンは意外な感想の言葉を口にした

スマホ世代の14歳にファミコンの魅力は伝わったかな!?

プし損ねて、落下しての死亡を何度も繰り返す二人。思わず顔を見合わせながら、「ちょっとこれ、難しくないですか!」と言って、やや不機嫌モードに。

なだめようと、女の子が好きそうなカワイイキャラも登場するナムコの『マッピー』で遊んでもらうと、なぜか「キモい!」を連発するめるチャン。理由を聞くと、「挟みうちとか、アイテムの裏に隠れたりとか、卑怯! 作った人の性格を疑います!!」と激しいお言葉。確かにドアもない通路上で挟まれたらどうしようもないが、そこまでディスるほど……?

その他、何本かプレイしてもらって全体の感想を聞くと、紗麗チャンは「ファミコンって、日本のゲームじゃなくて、海外のゲームみたい。多分、今と違ってカワイイが足りないからかな」という。ただし、「ソフトの感じが良いから、今も売ってたら集めたくなっちゃうかも!」とのこと。

昨今、海外のコレクターがこぞって、日本の中古ファミコンソフトを集めているというが、もしかしたら、感覚としては、彼女たち中学生の感性と近いところがあるのかもしれない。

ファミコンの聖地に潜入!!

スーパーポテト

レトロゲームを販売している「スーパーポテト」は国内外から多くのお客さんが訪れる世界的にも有名なファミコンショップだ。なつかしのファミコンソフトや周辺機器に触れ、少年少女時代にタイムスリップしよう！

取材・文◎たまご太郎
写真◎大久保礼



究極のレトロゲームファミコンの魅力とは

いまから遡ること30年以上前に産声を上げ、テレビゲーム界を牽引してきた任天堂の家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」。2003年には生産が終了し、その役目を終えたわけだが、いまをもってファミコンファンは多い。少年時代をなつかしむ中高年や、8ビットが珍しく初めて手にとる若者などさまざま。なぜこんなにもファミコンは人を熱くさせるのか。大阪・日本橋の姉妹店として秋葉原に居を構えて12年。レトロゲームを専門に扱う「スーパーポテト」の北林店長に話を聞くことができた。

——どんな方が来店されるのですか？

店長　少年時代をなつかしんでいらっしゃる方が多くいらしゃいます。もう一度プレイしてみたいと思って来店さ

店内には昭和の香り漂うファミコンが沢山

まさにファミコン天国！

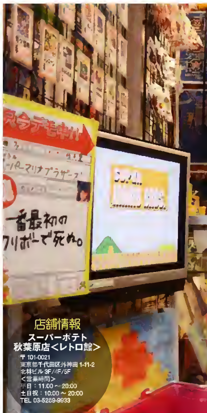


ファミコンコーナーは3階。なつかしい名作ソフトが出迎えてくれる。店内は中高年や学生、主に欧米の観光客で賑わっている。編集部でもいくつか自腹で購入してしまった。

一目でわかるスーパーポテト！



秋葉原から徒歩3分ほどの場所にあるスーパーポテト。一目でわかる。フロアは3階から5階まであり、レトロゲームの数々で埋め尽くされている。



店舗情報

スーパーポテト 秋葉原店<レトロ館>

〒101-0021
東京都千代田区外神田1-11-2
北林ビル3F/4F/5F
<営業時間>
平日：11:00～20:00
土日祝：10:00～20:00
TEL 03-5289-9933

れる方、また当時は理不尽なゲームが多かったので、大人になったいま、もう一度挑戦してクリアしたいと思って来店される方などです。

――なぜ、いまもう一度と思うのでしょうか？

店長 有野さんが出演している『ゲームセンターCX』やYoutubeやニコニコ動画でレトロゲームが実況配信されている影響だと思います。それで自分もやってみようと。

――ファミコンが廃れないわけですね。ところで、店内を見渡すと、外国人観光客ばかりですが、外国人の方も大勢来店されるのですか？

店長 そうですね、とても多いです。アジア系は少なく、欧米がほとんどといった感じです。フランスのテレビ局から取材を受けたりしているので、海外では日本文化を知るための有名な観光スポットになっているようです。欧米にはNES(Nintendo Entertainment System)が販売されていましたが、いわゆる赤白のファミコンは販売されていません。だからどんなものなのか見たいと思って、訪れる方が多いのかも

なつかしいファミコン周辺機器が大集合!!



ワンハンドコントローラーウルテク3名人くん

はなやま玩具

発売時期は不明。さまざまなコントローラーがサードパーティーから発売されているが、こちらは純正のコントローラーに「はめる」タイプ。片手で十字キーとABボタンを操作できるのだが、これがまた使いにくい。

業界をザワつかせたアウトローな逸品

早すぎるロボットの登場に子どもも困惑



ファミリーコンピュータロボット

任天堂

1985年7月発売。ファミコンと連動して動くロボット。「ブロックセット」もしくは『ジャイロセット』が必要。ハイテクすぎて、幅広く普及することはなかった。

チートと言われようと自動連射は楽チン



ジョイカードMK.2

ハドソン

1986年、ハドソンから発売。高橋名人による連打・連射ブームにより人気を博したコントローラで、見た目は任天堂の純正より少し大きい。当時はお世話になったものだ。

高橋名人に憧れた少年少女時代



シュオッチ

ハドソン

1987年、ハドソンから発売。「シューティングウォッチ」の略称で、時計の機能も備わっている。小中学生の間で、当時ボタンを連射するのが流行していたのだ。写真は復刻版。



光線銃（ガン）

任天堂

1984年、任天堂から発売。トリガーを引くとゲーム画面がターゲットの位置のみ白く表示される識別用の画面に切り替わり、銃口のセンサーがこれを感知して命中判定を行う。光線銃専用のゲームは『ワイルドガンマン』『ダックハント』「ホーガンズアレイ」の3本。ロボット同様に時代を先取りしすぎた？

光線銃専用ソフトはたったの3本だけとさみしい感じ……

しれません。なつかしさで来店されているわけではありませんね。

——話は変わりますが、ファミコンには近年のゲームと異なり、開発者の遊び心があるゲームが多いように思うのですが、どう思いますか？

店長　そうですよね。高橋名人しかり会社の身内がどんどん出てきたり、お祭りっぽい感じがありました。それにバグはバグなんですけど、それが裏技として機能していたり、期せずして、ユーザーのやりこみ要素がありました。メーカーも多くて、変なゲームがたくさんありましたよね。

——最後にファミコンの魅力について教えてください。

店長　操作が簡単なところが一番のメリットですよね。基本はAボタンとBボタン、それと十字キーしかないので、説明書がなくても誰でもすぐにはじめられ楽しめる。にもかかわらずやりこみ要素が豊富ってところが魅力でしょうか。いまプレイしても面白いゲームもたくさんありますし、当時はイマイチだったけど、いまなら面白さを実感できるゲームもあります。そんなレト

超レアなカセットが眠っているかも？

か……かっけー



機動戦士Zガンダム・ホットスクランブル

価格■12万8000円

1986年、バンダイから発売。本作の製品版の市販に合わせて、「ファイナルバージョン」と呼ばれる特別バージョンのROMカセットが1000名限定でプレゼントされた。これはその希少版のもの。



ランカーだけが持つことを許されるゴールドカートリッジ

オバケのQ太郎 ワンワンパニック

価格■展示用非売品

1985年、バンダイから発売。ゲーム大会上位100名にのみ贈られたゴールドカートリッジが高値で取引されている。気になるゲーム大会の内容だが、無限ループするゲームをプレイして、どこまで進められるかというものであったらしい。く〜、出ていればよかった！



LotLot シルバーメンバーズVer.

価格■非売品

ハダカでも高値で取引！

1985年、アイレムから発売。ステージは4×4の部屋に分割、各部屋には最大15個のボールが入り、各部屋の下には受け皿がある。ステージ上層から現れる大量のボールを受け皿へ入れ、規定のポイントを獲得すればクリア。正規版と異なり、カセットに貼られているステッカーはシルバー。市場に出回ることはまずないそうだ。

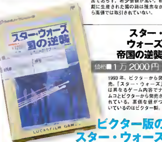


銀の箱バージョンは2万5000円！

ワイルドガンマン（銀箱のみ）

価格■2万5800円

スーパーマリオブラザーズ以後は光線銃の使用頻度とともに売上げも低下した『ワイルドガンマン』。箱のカラーリングを銀に変更した後期ロットがファミコンブーム後期に発売されたが、数はそんなに出ておらず、希少価値が高い。初期に生産された緑の箱は残念ながら高値では取引されていない。



スター・ウォーズ 帝国の逆襲

価格■1万2000円

1993年、ビクターから発売。『スター・ウォーズ』は異なるゲーム内容でナムコとビクターから発売されている。高価な値がついているのはビクター製。

ビクター版のスター・ウォーズ

スーパーポテト店長が推薦 ファミコンゲームソフト3選

①ポケットザウルス 十王剣の謎［アクション］

バンダイ（1987年2月発売）



当時バンダイの社員だった橋本名人をモチーフとした「ハシモトザウルス」が主人公。元の姿に戻るため、タイムマシンに乗り、邪悪なポケットザウルス・サラマンダーを倒す旅を続ける。アクションあり、ダンジョンあり、シューティングありと楽しめる要素が豊富。

②火の鳥 鳳凰編 我王の冒険［アクション］

コナミ（1987年1月発売）



火の鳥の彫刻16パーツを集め、完成させるとゲームクリアとなる。武器は彫刻に使われるノミで、前方・真上に発射することができる。ステージを進むうえで必要不可欠なのが鬼瓦。足場にしたり敵の動きを止めたりして進める。これらの操作テクニック上達が必須。正直難しい。

③アーガス［シューティング］

ジャレコ（1986年4月発売）



難易度が高いことでも知られている。全16面のループゲームで、面によって自機から発射される弾の性質が異なっている。正面にのみ撃てる面や斜めにしか撃てない面など。また各面最後に待ち構える浮遊要塞メガ・アーガスは中心部のコアが開いたときしか弾が当たらない。

ロゲームを、宝探しをするつもりで見つけて頂ければと思います。
スーパーポテトではファミコン以外にも、スーパーファミコンやPCエンジン、初代プレステ、ニンテンドー64、アーケードゲームなど実に多様なレトロゲームを取り揃えている。
世代によってなつかしさを覚えるゲーム機はさまざま。ファミコン以外にも、自分にピッタリのゲームを探してみるのもいいだろう。

発売中止となったファミコンソフト

幻のゲーム!

告知されながらも、発売されることがなかったファミコンソフトが多数存在する。日の目を見なかったものの、開発途中の情報から得られたソフトの中身を紹介していこう。

文、取材／オロチ（日本最古のファミコンサイト管理人）

『ラブクエスト』

ファミコンでは発売中止も、スーファミで発売。さえないサラリーマンが婚約者を探しに渋谷や新宿などを彷徨う。戦闘が変わっていて敵はすべて女性で、アクセサリーなどアイテムを駆使して口説き落とす。



『オフザーケン』

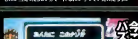
91年に発売予定だったが、結局発売されず…。敵には、とてつもなくデカいやつから、1ドットしかないミクロな奴までいたという。かなり面白そうなソフトだったのに、残念…







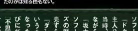




『坂本龍馬』

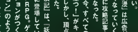
仰々しいキャッチコピーも発売中止。「わくわくプレゼント」というキャンペーンでは、抽選で500名に「RYOMAスクープビデオ」なるものが当たったらしいが、一体なにが写っていたのだろうか…





『ぱたはたパニック』

くの字バーを使うパズルアクションであるところは「バベルの塔」を思わせる。ゲームは奈良からスタートしたらしいが、なぜ奈良だったのかは知る由もない。



たくさんあった! 発売中止になったソフト

ファミコン雑誌の新作カレンダーを見てワクワクしていたあの頃、いつまで経っても発売未定の欄に名前が載っているソフトがあったのを覚えている人は多いだろう。中には、攻略記事や広告まで載っていたのに、最終的に発売中止になっていたファミコンソフトも少なくない。

『ドタ君の冒険浪漫』は広告が載るたびに主人公が格好良くなっていく謎のゲーム。当時、ファミマガに攻略記事を載せておきながら発売中止となった。

『坂本龍馬』は、「今、すべてのファミコンソフトの頂点に立つ!」がキャッチフレーズの歴史RPG。しかし、頂点どころか、発売すらされなかった。

『ダンジョン放浪記』は、『妖女伝説'88』というカルト映画に登場していながら幻となったダンジョンRPG。ゲームをするたびに新しいダンジョンがつくられる、後の『不思議のダンジョン』のような斬新なシステムで、そのパターンは6万通りもあったという。

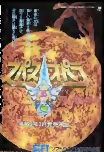
『幻獣創世記』は、幻獣を操作して地球を支配することが目的のシミュレーションゲーム。広告どころか店頭PR用のビデオすら存在するが、残念ながら発売中止となってしまった。

『モンスターパーティ』は、ひょんなことから、パロディ・ワールドに迷い込んでしまった少年がモンスター相手に大活躍するホラーアクションゲーム。NES（海外ファミコン）版は存在するが残念ながら日本での発売は実現しなかった。

『ラブクエスト』は敵を倒す代わりに女の子を口説くという設定のパロディRPG。ファミコン版は完成していたが、今さら売

出来ることならプレイしたかった!!

期待度の高まる広告も…



『スペースオペラ ～大いなる神々～』

開発画面を見る限りでは、オーソドックスな、どこにでもある中世ヨーロッパ風RPGだったようだ。戦闘で人工知能が使われ、さらに戦闘後にはモンスターを仲間にできるシステムだったらしい。





タイトルが堅すぎた!?





『ゲオポリティク島における国家興亡論』

タイトルが堅いので近代的なイメージがあるが、情報は少ない。ゲオポリティク島という架空の島の王になって、島を統治するシミュレーションゲームらしい。目的が豊かな国づくりというかなり渋いゲームだったようだ。

ファミマガで特集まで組まれていた!





『ドタ君の冒険浪漫』

バイオテクノロジーの権威、バタ博士が蘇らせてしまったバイオモンスターを倒し、最終ステージの大ボスを倒す旅に出るゲーム。発売前にファミマガで特集まで組まれていたのに発売中止に。

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

伝説のヒーローの名はトンマ!





『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』

1990年10月に発売を予定されていたアクションゲーム。ファミコンでは発売中止も、その後、PCエンジンで見事に発売されている。しかし、伝説のヒーローの名前がトンマというのは、これいかに?

れないと判断されて発売中止。ただ、95年にスーパーファミコンにて発売された。

『ぱたぱたパニック』は、くの字のバーをうまく利用し謎を解いていくパズルゲーム。主人公が「ルーク・スカイマン」というギリギリネームだった。

『ゲオポリティク島における国家興亡論』は、ゲオポリティク島の王様になって島を統治するシミュレーションゲーム。声に出して言いたくなるタイトルだ。

『少年魔術師インディ』は、双葉社発行の同名ゲームブックを題材としたRPGだった。

『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』は、1990年10月に発売予定だったアクションゲームで、元々はアーケードゲームであり PCエンジンでは発売されている。当時、ファミ通の読者プレゼントになったこともあったが発売中止となった。

『オフザーケン』は、わずか1ドットのスライムや、スネから下しか見えない巨人など奇想天外な敵キャラや、女子高生、力士、マルサなど個性豊かなキャラクタが登場予定だったオフザケRPG。91年に発売予定だったが、開発が遅れに遅れ、気が付いたらスーパーファミコンの時代になっていたため発売中止となった。

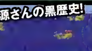
『レッドオクトーバーを追え!』は、93年に発売予定だった幻のシューティングゲーム。93年といえばファミコン末期も末期。こちらもファミコンで開発し始めたけど途中でスーパーファミコンに切り替えた、発売中止の王道パターンだ。

『源さんのクイズ・トライアスロン』は、当時アイレムの看板キャラクタのひとりだった大工の源さんのクイズゲーム。ファミコン新作ソフトが発売された最後の年である94年1月に発売予定だったが、やはり今さら厳しいと判断したのか、発売中止となった。

『スペースオペラ ～大いなる神々～』は名前からして壮大なRPG。自動戦闘モード

ゲームブック連動も…



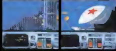


『少年魔術師インディ』

双葉社のゲームブックシリーズ『少年魔術師インディ』をゲーム化しようとした作品。ゲームは90％以上完成しており、93年12月に発売を目指して広告やチラシまででていたらしいのだが、魔法のように消え去ってしまった。

元ネタは大ヒット映画！





『レッドオクトーバーを追え！』

幻のシューティングゲーム。宣伝文句で、これでもかというくらい手前味噌に自作ゲームを誉めちぎっていたにも関わらず、発売すらされなかった……。ただし、ゲームボーイでその後に発売。

海外版は発売も日本では発売中止に





『モンスターパーティ』

パロディ・ワールドに迷い込んでしまった少年がモンスター相手に大活躍する パロディ・ホラーアクションゲーム。海外では発売されているため移植しようとしたのだが、日本では結局発売中止になってしまった。

あの源さんの黒歴史！



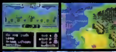


『源さんのクイズ・トライアスロン』

源さんといえば「大工の源さん」の主人公である。ファミコンでは2作まで出しており、その後もゲームボーイなどでシリーズ化されている。しかし、本作のクイズゲームは発売中止に。発売予定が、ファミコン末期の94年1月だった。

『幻獣創世記』

90年の4月にニチブツ（日本物産）から発売される予定だったが、発売中止に…。幻獣を操作して地球を支配するというシミュレーションゲーム。恐らくだが『キングオブキングス』のような感じの戦闘シミュレーションゲームになる予定だった？





大作の予感も日の目を見ず

先行メディアミックスまであった！



『ダンジョン放浪記』

一度ゲームをクリアすると違うダンジョンになっているという何度も遊べるシステムで、なんと6万通り以上もパターンがあったらしい。『妖女伝説88』というにっかつ映画で、時代に先駆けたメディアミックスまで展開もなぜか発売中止に…。

や敵キャラを仲間にできるシステムなどを採用していたが、結局は発売中止となった。

なぜファミコンで発売中止が起こったか？

ファミコンソフトが発売中止になる一番大きな要因は、製品化するにあたって莫大な資金を用意する必要があった点が挙げられる。当時、ファミコンソフト（ROM）をつくるには任天堂へ数千から万単位の発注をかけ、全額前払いしなければならなかった。その額は数千万から数億円にものぼったという。しかも製作には最低でも3、4か月はかかったわけだから、商売としては大博打である。逆に言えば、それだけのリスクを冒してでも充分な利益が得られるほどファミコン市場は魅力的だったのだが。

そして、後期に多かったのはスーパーファミコンの影響である。たとえばファミコンで発売する予定で開発がスタートしたソフトの制作が遅れ、いつの間にか時代がスーパーファミコン一色になっていたというパターンだ。メーカーの選択肢は、発売をあきらめるか、スーパーファミコンに乗り換えるかだったが、そもそもファミコンを想定して作ったものを、そのままスーパーファミコンに……というのは見込める売上げなどを考えても簡単ではなかった。

そんな様々な事情により歴史の闇に葬り去られてしまった発売中止ソフトだが、究極的な魅力を一言でいうと「絶対にプレイできない」ということだろう。ある意味で、僕たちの期待を裏切らない理想の世界なのだ（プレイできないので、期待を裏切りようがないということだが）。

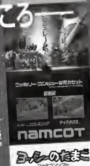
そう考えるとファミコンの発売中止ソフトの中には、永遠の夢とロマンが詰まっているのである。

ファミコンソフト

懐かしCM Best 10



ゲームCM華やかなりしあのころ――



「なんだ、このCM!?」と思ってテレビを見ると、たいていはスマホ向けの、ソーシャルゲームのコマーシャル。ファミコン世代のおじちゃんたちにとっては、ちょっとばかし寂しいところがないでもないけれど、ファミコンソフトにだって、インパクト大のフィルムが満ち溢れていた。所ジョージがコスプレ姿を披露したり、「クーソーしてから寝てください」のような歴史に残る名コピーも生まれたりと、当時の放送文化を象徴する存在でもある。

番組のスポンサーがゲーム会社だというだけでワクワクしていた少年時代を、ここですこし振り返ってみよう。あ、もちろん1位はこのソフトですよ!

No.1 ファミコンウォーズ

1988年／任天堂






母ちゃんたちには内緒だぞ!!

「ファミコンウォーズが、出るぞ~!!」と歌いながら兵隊が行進するというコマーシャル。あまりにシンプルかつリズミカルなコマーシャルソングで、当時の子どもは全員この歌を歌えた。

ゲーム内容は、おちゃらけたCMのイメージとはひと味違う本格的な戦略シミュレーションで、今なおファンの多い作品である。敵戦車の攻撃にも有効な反撃ができる「戦闘工兵」が強いのが特徴。ハードのみならずソフト開発の面でも、任天堂は、さまざまなジャンルの先駆者だったのだ。

No.2　スーパーマリオUSA

1992年／任天堂

卵を産めるのにオカマなの……!?

アメリカで『スーパーマリオブラザーズ』の続編としてリリースされたものを日本向けに再リリース。さらにルーツをたどれば、ゲームシステムは国内向けソフト『夢工場ドキドキパニック』のものであり、マリオシリーズでも異色の出来となっている。

『夢工場』のボスとしてデザインされたオカマの恐竜「キャサリン」も、本作以降、マリオシリーズの仲間入りを果たした。キャサリンが口から卵を吐き出して「できちゃったぁ!!」と語るCMには、全国のお茶の間が衝撃を受けた。

No.3　ファミスタシリーズ

1986年～／ナムコ

いまだに耳に残るCMソングが秀逸

耳タコなCMソングといえば、『ファミコンウォーズ』と並ぶのがコレだろう。「今日もファミスタ、明日もファミスタ。ファミスタあれば一生幸せ」というトンデモない歌詞に、一緒にテレビを見ていた母親が「麻薬か何かかよ」というツッコミを入れていたのも懐かしい。

野球ゲームとしてもよくできており、「各球団の選手を反映した最新版を毎年リリースする」というのもこの『ファミスタ』シリーズが最初。'92からはNPBの公認も得た。ナムコの〝商売上手〟を象徴するシリーズである。

No.4　光線銃シリーズ

1984年／任天堂

オモチャ感が強くて懐かしい!!

テレビ画面に銃を向けるという斬新な遊び方が当時の悪ガキの心をわしづかみに。考案は「ファミリーコンピュータ　ロボット」と同じくゲームデザイナー横井軍平だ。

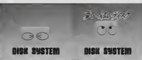
「ゲームCM」というフォーマットが確立する以前、ゲームソフトのコマーシャルは子ども向け玩具と同様、陽気なナレーションで紹介されていた。ファミコンの光線銃は比較的初期（1984年）から用意されており、光線銃シリーズのCMは、「玩具のCM」から「ゲームCM」の様式へと変わる過渡期に製作された。

No.5 ディスクシステムシリーズ

1986年～／任天堂







所ジョージの好演が懐かしい!

さすがにファミコンほどには普及しなかったディスクシステムだが、「夢がひろがるディスクシステム」「やればやるほどディスクシステム」という歌でおなじみのコマーシャル映像を見て、本当は欲しかったのに……という人も多かったのでは。

「ムズカシイ」ことを全面に出した『スーパーマリオブラザーズ2』のCMや、リンクが「ヘタクソ～!」と怒る『ゼルダの伝説』のCM、そして所ジョージが悪役に扮した『リンクの冒険』のCMが懐かしい。

No.6 namcotシリーズ

1984年～／ナムコ









糸井重里氏による歴史的コピー

森の中でヨーロッパ風の美女が、丸っこいテレビでゲームをしている――という、なんともアバンギャルドな映像といえば、「namcot」シリーズのテレビCM。そんなオシャレな映像とともに表示されるキャッチコピーが「クーソー」なのだから、果てしなくインパクト大だ。

コピーには、「クーソーは頭のコヤシです」と「クーソーしてから、寝てください」の2パターンが存在。キャッチコピーの歴史を次々と塗り替える男・糸井重里の、80年代を代表する作品である。

No.7 ヨッシーのたまご

1991年／任天堂









童謡替え歌は洗脳度高め!!

ファミコン後期、パズルゲームブームの時代の作品。『テトリス』に続けとばかり、任天堂は数多くのパズルゲームをリリースしていた。『ヨッシーのたまご』も、『ドクターマリオ』『ワリオの森』と並び、主婦層に人気を博した。

CMでは浦島太郎の歌にのせてゲームシステムを紹介。「イカやオバケをタマゴに挟むとヨッシーが生まれる」というツッコミどころ満点の内容を、童謡にのせることによって、疑問を差し挟む余地なく視聴者に伝えている。洗脳度高めのコマーシャル映像。

No.8 ファイアーエムブレムシリーズ

1990年～／任天堂





ミュージカル調のCMが斬新!!

ミュージカルの大団円のような荘厳な曲にのせて、「ファイアーエムブレム、手強いシミュレーション」という、やや脱力系の歌を合唱しているのが「ファイアーエムブレム」のCM。歌っているのはなんとプロのオペラ歌手たちなのだ。続編では、メロディはそのままに、ゲーム内容をさらに詳しく紹介する歌詞も作られている。

「ファミコンウォーズ」といい「ヨッシーのたまご」といい、なにかと既成の概念を利用するコマーシャルづくりがウマい任天堂である。

No.9 ファミリーコンピュータ ロボット

1985年／任天堂







少年たちは未来を感じた

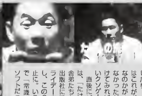
「ロボットとゲームを遊ぶ」なんていったら、現代からしても近未来に感じてしまうけれど、それを可能にしたのが任天堂。30年も昔に、かのゲームデザイナー横井軍平氏率いるチームによって開発されたのが、「ファミリーコンピュータ ロボット」である。

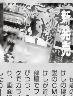
コマーシャルではロボットがロボロボしさの本領を発揮、当時の子どもたちに夢を与えた。とはいえ、実際の「ロボット」は、コマもよく落とすし、遊べるゲームも少ないしで、ちょっと期待はずれだったりもしたのだけれど

No.10 たけしの挑戦状

1986年／タイトー







フライデー事件で放映中止に!!

伝説のクソゲー『たけしの挑戦状』にも伝説のCMが。ビートたけしが近未来チックな部屋でファミコンを遊びつつ、2コンのマイクでカラオケを歌ったり、画面に怒鳴り散らしたり——。視聴者にはこれがどんなゲームなのかがまるでわからなかったが、フタを開けてみればとんでもないクソゲーだった。

直後にビートたけしは、「たけし軍団」の舎弟たちを引き連れて出版社に殴りこむ「フライデー事件」を起こし、このCMも放映中止に。いろいろな意味で「常識があぶない」ソフトだった。

蘇る想い出と共に、青春時代にトリップ!

8-BIT GAMES

なつかしの名作ファミコンゲーム列伝





そういえばやったことあるな……。思い出すと、懐かしい記憶とともに蘇るゲームの想い出の数々。そんな中でも特に印象的な20本をピックアップしてみた。メジャーなものから、マイナーながらも後々に影響を与えたソフトや隠れた名作など。今やっても面白いゲームも多いので、気になるソフトは、バーチャルコンソールなどで探してみよう!



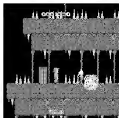
アトランチスの謎●ボコスカウォーズ●エキサイトバイク●バルーンファイト●桃太郎電鉄
ツインビー●忍者じゃじゃ丸くん●悪魔城伝説●女神転生●つっぱり大相撲
ブーヤン●スーパースターフォース●ソフトボール天国●シティコネクション●バリナリィランド
高橋名人の冒険島●チャンピオンシップロードランナー●迷宮組曲●所さんのまもるもせめるも●クインティ
※メーカー名は発売当時のもの。

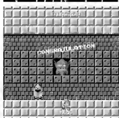
裏ワザなしではクリア不可能！タイトル通り"謎"だらけのアクションゲーム！



タイトルは「アトランティスの謎」ではなく「アトランチスの謎」であるが、よく間違えられる。さらに、一般的には忘れられているが、正式名称は『よみがえる帝国アトランチスの謎』である


特定の穴に落ちたり、特定の場所でボンを自爆したり、特定の場所にジャンプすると別のゾーンにワープするという不条理さ





FINAL ゾーンでダイヤモンドを取ると魔王の攻撃が止み、師匠が解放される。これでゲームクリアなのだ



アトランチスの謎
(1986年4月発売)
サンソフト

スーパーマリオに対抗！数多いステージ数が圧巻

サンソフトが、大ヒットゲーム『スーパーマリオブラザーズ』に対抗して開発したとされるアクションゲーム。「あのスーパーマリオを超えたー」というキャッチコピーで発売された通り、ステージ数では『スーパーマリオブラザーズ』を超えている。正式なタイトルは、『よみがえる帝国アトランチスの謎』で、一日一夜のうちに海底に沈没したとされる伝説の大陸「アトランチス」が舞台。突如現れたこの大陸を舞台に、魔王ザヴィーラによって囚われた師匠を主人公ウィンが救出するのが目的である。

ステージ構成は、1st~99th、FINAL、裏FINALの合計101ゾーンとなっている。ゾーンのジャンルは多岐に分かれており、平原・洞窟・空中ゾーン以外に、暗闇に覆われて何も見えないゾーン、入った時点でゲームオーバーになるゾーン、裏技を使わないと進めないゾーンなど難解なゾーンが多数存在する。

ゾーン数が上がれば難易度も上がるのだが、1ゾーンずつ進むわけではなく、飛び番も多い。そのため、易しいゾーンから急に難しいゾーンに移動することもありプレイヤーを苦しめる。また、各ゾーンに制限時間があり、時間切れによるゲームオーバーはもちろん、敵に当たったり、穴に落ちたり、ボンの操作ミスによる自爆でもゲームオーバーとなる。

このゲームの最大の難関はゾーン移動である。FINALゾーンへワープできる「NAGOYAゾーン」て、3体のモアイ像の前でボンを7・5・8回（ナ・ゴ・ヤ）爆発させること、真っ暗で扉以外何もなくゲームオーバーが確定する「ブラックホールゾーン」に絶対入らないこと、などが注意点だ。

そしてようやくFINALゾーンを攻略しエンディングかと思いきや、解放された師匠が笑っているだけ。あまりのシュールさに、まだ続きがあると誤解したプレイヤーもいただろう。タイトルどおり謎のゲームだった。

勝敗はランダム！
負けると1発ゲームオーバー！
もちろんボス戦もランダム！





ボコスカウォーズ
(1985年12月発売)
アスキー



迷路的要素もあり仲間がひっかかってしまう場面も。また、祈りながら勝敗を見守った後破れてしまうと、今までの苦労が台無しになり、トラウマなBGMのゲームオーバー画面が現れる……



タイトル画面にはデザイナーの名前が入っている



敵ボスまでたどり着いても、最後は自機で運に任せてアタックするしかない

全てがランダム！ 勝つことをただ祈れ！

1984年に第1回アスキーソフトウェアコンテストクランプリを受賞し、MSXなど様々なハードで発売。1985年12月にファミコン版が発売され「シミュレーションRPG」の先駆けと言われている。

ゲームシステムは、横スクロールで主人公のスレン王が仲間を助け出しながら進んでいくもの。そしてこのゲームの最大の特徴が敵とのバトル。敵キャラにぶつかると勝手にバトルが始まり、数秒後に勝手に終わる。

そして、その勝敗は多少の相性要素はあるものの基本ランダム。なので、最初の敵と戦っていきなり負けることも。残機などはなく、負けると即ゲームオーバーとなってしまう。ただ、敵に勝つと成長して負けにくくなるため、相性の良い敵と戦い続けることが攻略法。旅の途中で部下と出会うと引き連れて行くことができるため、より戦略的に戦うことが出来る。

が、しかし！　その操作方法も独特。十字キーでキャラが動くのは普通だが、AまたはBボタンを押すと、どの部下を操作するか選ぶことが出来る。

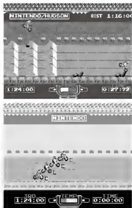
ただし、部下は種類ごとにしか動かすことができず、騎士を選択すると、4人の騎士が同時に同じ方向に動く。そのため予期せぬ戦闘や、ブロックに引っかかって連れていけないなと様々な事態が生じてしまう！

やっとの思いで辿り着いたボス戦ももちろんランダム要素で成り立っており、部下が戦うとほとんど負け。主人公でしか勝つことが出来ず、「最後まで行っても運かよ！」と当時のユーザーのやる気を削いだ。

ちなみに、バーチャルコンソールでも販売されており、『ボコスカウォーズ』のBGMには開発者が付けた歌詞が存在。バーチャルコンソールのページに楽譜付きで掲載されている。2016年3月時点において、PS4で『ボコスカウォーズ2』が出る予定となっているが、発売日がちょくちょく延期されており、まだ発売には至っていない。



対抗モトクロッサー倒しに夢中！プレイヤーのテンションもオーバーヒート！



自作のコースを作れる「デザインモード」があったのは当時としては画期的だった。ちょっとした操作ミスが転倒につながり、タイムロスとなる。1位を目指すならコースを覚えてアクセル全開で突っ走る



Bボタンなから、バイクのモーター音が、妙にリアルだった



レース以上に白熱するのが対抗モトクロッサー倒し。後輪を上手く使って倒すのだが、操作を間違えると自分が転倒してしまう



エキサイトバイク
(1984年11月発売)
任天堂

最強難易度を競った自作のコースを作れる快感

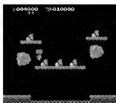
『エキサイトバイク』は、任天堂から4作目のファミコンソフトとして発売されたレースゲームである。後にゲームボーイアドバンスに移植されたほか、ニンテンドー3DS、Wiiのバーチャルコンソールでも配信されるなど、名作として名高いソフトである。このゲームは、大きく分けて2つの遊び方があり、1つは対抗モトクロッサーと順位を競うチャレンジレース。もう1つは、自分でコースを作って走るデザインモードだ。

まず、チャレンジコースは、5つのコースの中から1つを選択する。このコースで規定タイムをクリアできれば、エキサイトバイク本戦に出場が可能となる。そして、エキサイトバイク本戦で規定タイムをクリアできれば、次のコースの本戦に出場でき、その後は、ゲームオーバーになるまで何度でも5面本戦をプレイすることができる。

また、このコースにはソロプレイモード（単独走行）と対戦モード（CPUバイク3台が併走）がある。

誰にも邪魔されず、ひたすらタイム更新を狙うならソロプレイモードで十分だが、レースの醍醐味は対戦モードだろう。追い抜こうとした対抗モトクロッサーに後輪を接触して転倒させ、容赦なく一気に差を広げる。ジャンプ台を駆使してスピードを上げ、ジャンプだけでコースを進むのも楽しい。ただし、調子に乗っているとオーバーヒートしたり、着地時にバランスを崩して転倒、逆に追い抜かれることもあるので注意が必要だ。

一方、デザインモードは、いろいろな障害やラップ数をセットして自分だけのオリジナルトラックを楽しめる。ただ、残念ながらカセット本体にはトラックデータを保存する機能がなかった。ファミリーベーシックから繋げたカセットテープを利用した保存方法はあったが、子供たちには少々難易度が高かったため、ひたすら記憶して、友達が家に来たときに作り直した思い出がある人は多いだろう。





1人プレイのバルーントリップは、右から左に進んでいく横スクロール型の耐久レースだ。二人プレイでやれば、シンプルイズベストを体現したゲームであることが分かるだろう



バルーンファイト

(1985年1月発売)

任天堂



任天堂が発売した6本目のファミコンソフトで不朽の名作と言われる



土管から出てくる風船をひたすら割っていくボーナスステージ。風船を連続で割れると効果音がテンポよくて気持ちいい

二人同時プレイで邪魔プレイし過ぎてリアルファイトに!?

単純だからこそ深みのある不朽の名作

『バルーンファイト』は、任天堂が発売した6本目のファミコンソフト。人気の高さから、ゲームボーイアドバンスやWiiのバーチャルコンソールでも楽しめる不朽の名作だ。風船の上昇力を使用してプレイヤーが空中を飛び回り、敵の風船を割って倒していくアクションゲームである。1人プレイでも楽しめるが、延々と同じことを繰り返すので飽きやすいのが難点。2人プレイなら協力プレイを楽しむことができて盛り上がるだろう。

風船を割っていくだけのボーナスステージ以外の通常ステージでは、画面内にいる敵の風船を割り、すべて倒した時点でクリアとなる。高い位置から敵に体当たりすれば風船を割ることができるのだが、プレイヤー同様、敵も風船を付けて常に移動しているため、体当たりするタイミングが難しい。風船を2つとも割られた敵はパラシュートで降下するので、もう一度体当たりを食らわせるか、地上に降りて風船を膨らませている敵に体当たりすれば完全に倒すことができる。

簡単だからとのんびりプレイしていると雷雲が光り、稲妻が現れて四方八方に飛び回る。この稲妻に当たるとやられてしまう。また、水中近くを飛んでいると飛び出してくる魚にガブッと食べられてしまうので要注意。

1人でプレイするより、2人でプレイするのがこのゲームの醍醐味。一方が敵の風船を割り、もう一方がパラシュートを突き破ったり、蹴り倒せば効率よくクリアできる。お互いの呼吸が合えば短時間でゲームを進めることができ、ハイスコアも期待できる。

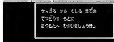
操作に慣れてきたら、相手プレイヤーに体当たりして突き飛ばしたり、風船を割って上昇力を低下させる邪魔プレイも楽しめる。

ただ、調子に乗って邪魔プレイばかりしていると相手が怒り、〝バルーンファイト〟ならぬ〝リアルファイト〟になってしまうかもしれないので注意が必要だ。









莫大な借金を背負っても、鉄道は「住民が困る」と言われ手放すことができない。JRが民営化した当初らしい感覚だ



桃太郎電鉄
(1988年12月発売)
ハドソン



目的地が近所だと、到着してもあまりお金がもらえない



初代『桃鉄』には鳥栖駅が存在。佐賀県の駅の登場はレア

国鉄の分割民営化直後――〝鉄道を買えるゲーム〟が産声をあげた！

『桃鉄』が生まれたのはこんな時代だった

ファミコンゲームの懐かしさに酔う読者の皆様は、同じころ作られた「E電」という言葉を覚えておいでだろうか。1987年、中曽根康弘の取り仕切る分割民営化がついに実行され、日本から国営鉄道は姿を消した。「JR」という新しい会社名はしばらくで普及したが、「国電」を言い換えようとして創作された「E電」という愛称は、あっという間に姿を消してしまった。

これまで日本全国の幹線鉄道を支配してきた国鉄が、これからは民間の会社になる――。そんな時事問題に便乗してか、はたまた単なる偶然か、民営化の翌年にリリースされたのが『桃太郎電鉄』だ。スマッシュヒットとなった和風RPG『桃太郎伝説』のセルフパロディとして作られたこのソフトが、21世紀になっても続き、本家『伝説』を凌ぐ人気作になるとは、このとき誰も思わなかっただろう。

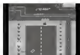
第1作『桃太郎電鉄』には「赤マス」「青マス」が存在せず、プレイヤーごとに目的地が異なり、〝一番乗り〟がないため、勝敗は運によるところが大きかった。また、フェリーに乗ったほうが有利なケースが多く、ゲームの大半を海上で過ごすこともあった。公平な目で見ても、『桃鉄』シリーズがパーティーゲームの王座に輝くのは、貧乏神や天邪鬼が登場する次回作の『SUPER桃太郎伝説』からだろう。しかし本作の、日本全国を鉄道旅行して各地の物件を経営するというアイデアは、そのまま現代に受け継がれている。

昨年6月、本作デザイナーのさくまあきら氏は、ツイッターでシリーズの終了を宣言。しかし、本年2月放送のバラエティ番組『アメトーーク！』で『桃鉄』がフィーチャーされるなど、ファンは依然として多い。

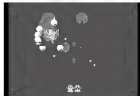
ふるさとの街の物件を買い占めたり、キングボンビーをなすりつけてライバルを蹴落としたり――。20年以上の時間をかけてゲーム性を磨いた『桃鉄』シリーズには、やはりほかのゲームでは味わえない快楽があるのだ。




多彩な攻撃をするボスもいて、苦しめられるも頑張ればクリアできる丁度良い難易度だった


5つのステージをクリアしてもエンディングなどはなく、そのまま周回となる

コミカルな登場キャラクター！男女問わずハマったシューティングゲーム




二人同時プレイでは、手をつないでの強力弾や、合体しての拡散攻撃など攻撃技が多彩。雲を打つと出てくるベルでパワーアップしながら進んでいくのが何とも楽しい



ツインビー
(1988年1月発売)
コナミ

パワーアップが気持ちイイ！2人同時プレイモードも秀逸

宇宙暦2801年、ドンブリ島にスパイス大王達が攻めてきて、島を占領したというストーリー。

島のはずれに住んでいたシナモン博士が開発した戦闘機、それがツインビーとウインビーで、博士の弟子達が戦闘機に乗り込み、スパイス大王に戦いを挑むのである。

縦スクロールのシューティングゲームで、空から攻撃してくる敵と、地上から攻撃してくる敵がいて、2P同時プレイの時にだけできる協力スペシャル攻撃もあり。横に手をつないで合体して巨大なミサイルを撃つことができるファイヤー攻撃や、縦に並んでお互いの機体を当てるようにすると、4方向に拡散するミサイルを撃てるスター攻撃がある。

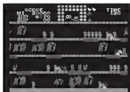
お互い協力してなるべくたくさんの面をクリアして楽しむパターンと、あくまでも協力はせずに、2Pどちらが先にゲームオーバーになるか、邪魔をしながら個人ずつで争う楽しみかたもある。

雲から出てくるベルに一定の数のミサイルを当てれば、ベルの色が黄色から青色、白色、赤色、赤白点滅に変わり、パワーアップアイテムとして、様々な効果が得られる。

『ツインビー』を極めたい人に是非やってほしいのが、かなりのゲームテクニックがある人にしかできない、半永久的無敵技である。どれだけ難しい技かというと、青いベルを最低でも8個以上取り(16個の最高スピードになるまでがベスト)、とにかく早いスピードのツインビーを操作。これだけでもかなり難しいのだが、そのスピードで手がなくなるぶつかり方をして救急車を呼び、なるべく下画面あたりで救急車に入って手を復活させてもらった後に、猛スピードで帰る救急車に追いつくスピードのツインビーが再合体すると、無敵状態で進めるのだ。

たまに、その状態にも関わらず何故か急にアウトになる場合もあるが、インパクト大なゲームテクニックを見せることができる。

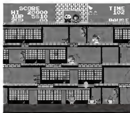






忍者じゃじゃ丸くん
(1985年11月発売)

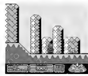
ジャレコ



シリーズ第1作となった忍者じゃじゃ丸くんの冒険活劇。忍者をテーマにしたアクションらしく、BGMも時代劇調だった



全部で21ステージ。ステージ内にいる8体の敵をすべて倒せばクリアとなる



こちらは他の惑星を舞台とした『忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦』。とうとう舞台は宇宙に[illegible]。もしかして、『ロックマン』の影響？

80年代中盤に一世を風靡した忍者活劇シリーズ！

大ヒットの和風アクションも続編では全く違う内容に

アーケードゲーム『忍者くん 魔城の冒険』の姉妹編として製作されたシリーズで、主人公のじゃじゃ丸くんは忍者くんの弟という設定。

第1作の『忍者じゃじゃ丸くん』は『マリオブラザーズ』や『アイスクライマー』のような段差式アクション、第2作『じゃじゃ丸の大冒険』は『スーパマリオブラザース』のような横スクロールアクション、第3作『じゃじゃ丸忍法帳』はドラクエ型のRPG、第4作『じゃじゃ丸撃魔伝』はゼルダ型のアクションRPGと、発売当時にヒットしているゲームの要素を取り入れた、良くいえば流行に敏感な、悪くいえば節操のないシリーズだった。

シリーズでもっとも知名度の高い『忍者じゃじゃ丸くん』は、Bボタンを押すと手裏剣、パワーアップアイテムにトロッコや透明薬、大ガエルの「ガマパックン」に乗ると無敵モードになるなど、忍者という設定を活かしたアイテムが多く出現し、ステージ後半になると前の面のボスキャラがザコ敵として出現するなど、『仮面ライダーシリーズ』のクライマックス的な熱い演出もあった。

その後の『じゃじゃ丸の大冒険』は、前作の操作感とほぼ同一ながらも、横スクロールアクションに見事にモデルチェンジ。当時のゲームらしく難易度は高く、多くのユーザーが攻略に四苦八苦したが、エンディングが存在しないため全ステージクリアしても達成感が薄かった。

1980年代中盤は大人気だった同シリーズだが、『マリオ』シリーズなどと比べると大味な操作感、上述のような既存のゲームをトレースしたかのようなシリーズ展開がユーザーの興味を失わさせ、徐々に人気は衰退していった。

1991年に発売されたファミコン最終作『忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦』では、じゃじゃ丸くんが宇宙に進出しエイリアンと戦うという、当初の和風アクションの面影が全く消えた作品となっており、同シリーズの迷走ぶりがよくわかる作品となってしまった。



ファミコンとは思えない美しいグラフィックと音楽が魅せるホラーの世界

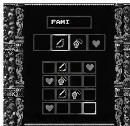


現在、Wii のバーチャルコンソールなどで遊ぶことができるので、プレイしたことがない人には是非とも遊んでもらいたいタイトルだ



ムチという武器自体かトリッキーでゲームを盛り上げた





間違えにくいパスワードシステムはありがたかった



悪魔城伝説

(1989年12月発売)

コナミ

とにかく面白い！ 悪魔城シリーズの最高傑作！

コナミの看板コンテンツ「悪魔城シリーズ」のファミコン3作目。カートリッジ内にコナミが開発した特殊チップが埋め込まれており、当時のファミコンとしてはグラフィックと音楽が群を抜いていた。

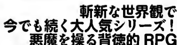
例えば、時計台ステージでは、回転する歯車に乗って移動を行ったりするのだが、なんとその背景でも歯車が動いているという細かさが光っていた。肝心なゲーム内容も、計算され尽くしたゲームバランスと敵の動きルーチンがあいまって、単純な〝覚えゲー〟ではなく、プレイが上手くなっていく実感が手に取るように分かった。

また、ゲームのボリュームも大きく、パスワードを使って前回の続きからプレイすることが出来たのも大きな特徴。そのパスワードも4×4のマスにムチ、ハート、十字架を入れるという特殊なもの（『ロックマン3』のパスワード方式）。イラストがパスワードになっているので、ドラクエのように書き間違いも少なく済んだので、ありがたかった。

『悪魔城伝説』にはこれまでのシリーズとは違い、パートナーを連れていけるシステムがあった。主人公のラルフのパートナーになるのは、ジャンプ力が高く壁をつたって歩ける小柄なグラント。強力魔法を操るが耐久力がない僧侶のサイファ。ドラキュラの息子でコウモリに変身して空を飛べるアルカード。この3人から1人だけをストーリーを進めると連れていけるようになる。最後に連れていたパートナーでエンディングも変わる。

ファミコンの『悪魔城』シリーズの最高傑作と言われ、スーファミで『悪魔城』シリーズが迷走したときは、一度この『悪魔城伝説』に立ち返ってもらいたかったものだ。聖水やクロスなどクセのあるサブウェポン、動きは独特だが使いこなせれば強力な味方だったパートナーたちに最高の音楽。ゲームの面白さすべてが詰まった本作を、少年時代にプレイできたものは幸せだったといえる。





斬新な世界観で 今でも続く大人気シリーズ！ 悪魔を操る背徳的 RPG



才覚あふれるクリエーター陣が集まっていた


ラスボスの大魔王ルシファーは聖書にあらわれる堕天使







女神転生のパッケージイラストは『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』のキャラデザなどを手がけた北爪宏幸だった。なお、最新作『真女神転生Ⅳ FINAL』は、現代の世相を反映してアプリ化している

デジタル・デビル物語 女神転生
(1987年9月発売)
ナムコ

多くのユーザーを絶賛させた ダークなストーリーと音楽

もともとは西谷史の小説『デジタル・デビル・ストーリー』のメディアミックスの一環として製作されたゲームで、同小説の後日談という形をとっている。

発売当時、ファミコンのRPGは、ドラクエのような中世ヨーロッパ風の世界観を持つ作品が主流だったが、東京を舞台とし、いじめられっ子の高校生が主人公といった現実世界をベースにした世界観が斬新だった。

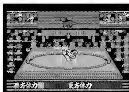
作品の最大の特徴は「悪魔召喚プログラム」というシステムを使い、街中にはびこる悪魔を「仲魔」として主人公の仲間にするというもの。ゲーム中に登場する悪魔は東西の神話や宗教から出典されたもので、原典では神や天使と呼ばれる存在も善悪は相対的なものという考えから、ゲーム中では一括して「悪魔」と呼称されている。

さらに仲魔同士を「邪教の館」と呼ばれる施設で合体させ、新たな悪魔を作り出すことが可能という背徳的なシステムが採用されている。ゲーム内容は『ウィザードリィ』のような一人称視点のダンジョンを探索し攻略するというもので、魔法など特殊能力を持たない主人公は、剣や銃を装備し悪魔に立ち向かう。

なお、本作はファミコンというハードの限界からオートマッピング機能は制限的なものとなっており、説明書には方眼紙で手書きのマップ地図を作成することが推奨されていた。

しかも敵キャラが強いなど非常に難易度の高いゲームだったが、上述のような背徳的なシステム、東京が悪魔に侵食されていくというダークなストーリー展開、ハードロック調の音楽などが当時のコアなユーザーから絶賛され、人気作品となった。同作は発売元を開発会社のアトラスに移し、現在でも続編が各ハードで発売されている。またポップな雰囲気が特徴の『ペルソナ』シリーズなど派生作品も人気を博している。

余談になるが、同作のテレビCMに出演していた人物は、暴力団との関連が取沙汰され芸能界を引退した島田紳助だった。





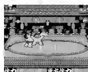
前頭13枚目から始め、横綱に昇進して優勝するとゲームクリアだ。以降に発売された大相撲ゲームでは、ほとんどの作品で本作と同様のゲームシステムが導入されている



つっぱり大相撲
(1987年9月発売)
テクモ



登場キャラのうち、百代富士（千代の富士）・小目錦（小錦）など、三役横綱陣だけは当時の実在力士がモデル



「ぷれえんばすたあ」などのプロレス技、「もろだし」の反則技も全然ＯＫ！　プレイヤーのほうが“物言い”したくなる

もろだしに、すうぷれっくす！物言い(ツッコミ)どころ満載の大相撲ゲーム！

遊び心も取り入れた相撲ゲームの金字塔

『つっぱり大相撲』は、ファミコンにありそうで無かったジャンルの大相撲ゲーム。実際の大相撲と同様、場所は年6回奇数月に行われ、一場所15日制。勝てば勝つほど、番付と「うでっぷし」（プレイヤーのレベル）が上昇していく。小結以上は昇進の条件が厳しくなり、最高位の横綱には、大関昇進後に2場所連続で12勝以上が条件。7勝以下の場合は負け越しとなるが、降格などのペナルティはない。横綱になり、2場所連続優勝するとエンディングとなる。

取り組みの勝敗は、「うわてなげ」「おしだし」「よりきり」といった実際の大相撲に即した決まり手がほとんどであるが、特定のコマンドを入力することによって特殊な決まり手が発生する。その代表的なものとして、「もろだし」がある。これは、組み合った状態で相手を3回押し、離れて張り手を1回、再び組み合って相手を吊ると、相手のまわしが取れて股間が丸出しになって勝ちとなる。実際の大相撲では、「不浄負け」という反則負けである。

それから、相手と離れた状態で3回つっぱりを当て、相手の体力ゲージが光ったら組み合って投げを打ち、相手の後ろに回りこんで繰り出す「すうぷれっくす」。また、プレイヤーの力士が土俵際に追い詰められていて、ゲージ3個以下の状態でかつ相手の体力ゲージが光った状態で、相手が押しを入れてきた瞬間に吊りをする「ぷれえんばすたあ」といった、相撲と関係ないプロレス技を繰り出すこともできるのがこのゲームの魅力である。

もっとも爽快な決まり手といえば、「あびせたおし」だろう。もちろん、実際の相撲の「浴びせ倒し」とはまったく違う技である。まず、プレイヤーの力士が投げ技をかけられると画面上へ高く放り投げられる。空中にいる間は、落下地点をコントローラーで調節できるため、上手くプレイヤーの力士を土俵上の相手力士の上に落とすことができれば、押しつぶして勝ちとなる。その豪快さから、決まった時の爽快感は格別だった。



プーヤン
(1982年10月発売)
コナミ





とにかくキャラの可愛さは秀逸。こんなカワイイ子ブタたちを誘拐するとは、なんて悪いオオカミたちなんだろう



プーヤン
(1982年10月発売)
コナミ



密かに思いを抱いていた同級生の女の子に「プーヤン一緒にやらない？」と誘った少年たちもいるだろう



ハイスコアを狙うためのゲーム性には定評がある

可愛いキャラだけではない！様々なギミックと豊富な隠れキャラの存在

男女でハマった奥の深い高度なゲーム性

さらわれた子ブタのプーヤンを助けるため、襲い来るオオカミたちを母ブタが弓矢で打ち落とす童話風シューティングゲーム。キャラクターもパッケージもジャケ買いしたくなるほどの可愛さながら、それに似合わない高度なゲーム性が人気を呼んだ。

ゴンドラに乗った母ブタを操作して、風船で上下移動する狼の風船を弓矢で射抜いて撃ち落とし、全頭倒すとステージクリア。オオカミは石を投げて攻撃してきて、当たるとミスになるが、ゴンドラの外観に当たった場合は跳ね返すことができた。

このゲームには、単純なクリア以外にも、ボーナスポイントを積み重ねてハイスコアを出すか、かわいい隠れキャラを出すといった楽しみがあった。

ハイスコアのためには、矢を一度に2本までしか射ることができないため、狙い撃ちが重要になる。肉を使って連続落としをすると、400、800、2000と倍々に点数が上がるので、それを狙う（2000点に達すると、それ以降はずっと2000）。さらに、フルーツをすべて撃ち落とすと得点の高いフルーツに変化していくので、狙い続ける。しかし、1つでも撃ちもらすと元に戻るため難易度は高かった。

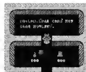
隠れキャラには、「葉っぱ」、「キノコ」、「毛虫」、「ちょうちょ」、「鳥」、果ては「ゴキブリ」もいた。得点と同時に、矢やゴンドラのスピードが上がったり、肉が無制限になったりするのだが、最高の隠れキャラ「ゴキブリ」は、なんと8万点に加えて、5機アップ！　左端の風船製造機から出る風船を、他の風船製造機からの風船を割らずに、20個割ることができると出てきた。ゴキブリの出現を目指して頑張るゲームというのはなんとも不思議な設定でもあった。

ちなみに、ゲームスタート時の曲は『森のくまさん』。いつもは男の子ばかりで集まってシューティングゲームに興じていた者も、このゲームは、女の子と一緒にやった人も多いのでは？

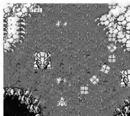


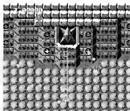


縦シューティングと謎解きアクションを加えた斬新なゲーム


ショップやアクション面では歩いて操作をする。普通のシューティングではないところ

スターフォースの亜流進化！シューティングに加えてアクション面も！




数々の謎を解き、必要なアイテムを集め、最終ステージのゴールにたどりつけばゲームクリアとなるが、このゲームは単にシューティングが得意なだけではクリアできない。



スーパースターフォース

(1986年11月発売)

テクモ

マルチエンディングを採用！バッドエンドにも力が入る！

1985年に発売された『スターフォース』。ハドソンから発売され、第1回全国キャラバンの公式ソフトでもお馴染みなので、『スーパースターフォース』がテクモから出たのは違和感を覚えた人も多いのでは。実は、元々『スターフォース』はアーケードで発売され、権利を持っていたのは現・コーエーテクモゲームスのテクモ(当時はテーカン)。それぞれスターフォースの続編としてテクモは『スーパースターフォース』、ハドソンは『スターソルジャー』を発売している。『スターフォース』の正統進化を『スターソルジャー』とすると、『スーパースターソルジャー』は亜流進化と言える。

その理由は、このゲームにはシューティングの他にアクション面が存在することだ。シューティング面でタイムと呼ばれる点数を稼ぎ、タイムを使ってアクション面の謎を解く。謎解き要素のあるシューティングゲームは、当時としてはあまりにも斬新。8つの時空を行き来する世界観や、過去で条件を満たすと未来のマップが変わり、新しい時空に行けるなどワクワクする要素が盛りだくさん。敵を倒した時にもらえるスコアは「タイム」となり、ライフの代わりだったり、通貨として使えたりする点もたまらなく良い。

アクション面は敵を倒しつつ謎を解いていく感じだが、後半に進むにつれ、敵キャラがえげつない動きをしてガンガンタイムを削ってくる。さらに、謎を解きつつ、時空を行き来しつつ進んで、やっと最終面に到達しても「ある重要アイテム」を持っているかいないかで、エンディングが変わってしまうというマルチエンディングを搭載。バッドエンディングの方が、テキストが長いという力の入りようなので、なんとしても両方見たかったものだ。

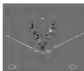
ただ、『スーパースターフォース』にはひとつだけ欠点があった。それはセーブ機能やパスワードが搭載されていないので、長時間プレイしっぱなしになることだった……。



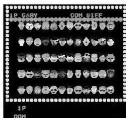
キャラの個性が際立つ異彩を放ったソフトボールゲーム！



動物、妖怪、プロレスラー　さまざまなジャンルから集められた精鋭がソフトボールで戦う



エンディング画面。勝利すると見ることができた





一番白熱するのは試合よりも冒頭のキャラ選択だったとも言われるこのゲーム。実際、ここでの選択が勝負を決めるポイントとなった



ソフトボール天国

(1989年10月27日発売)

トンキンハウス

オープニング後のキャラ選択が一番熱い!?

『燃えろ!プロ野球』、『究極ハリキリスタジアム』、『超人ウルトラベースボール』……。ナムコの『ファミリースタジアム』が大ヒットして以降、各社から野球ゲームが発売されたが、その中でも異彩を放ったのがこの作品だ。

一般的な野球ゲームは現実のチームや選手をもじったキャラを操作するが、本作の場合は発売当時に話題になっていた人物や動物をモデルにしたキャラから、プレイヤーが任意に10名を選択してチームを作成するのだ。各キャラの能力は巧打、走力、肩力など9つのパラメーターに分類され、それらがS～Fの7段階にランク付けされるなど、ファミコンのゲームとは思えないほどデータが詳細なものだった。

キャラの個性が強いのがこの作品の特徴で、人間キャラを例にとると、全キャラ中最高の走力を誇るカール・ルイスをモデルとした「かあるいす」、走塁時に強烈なタックルで守備の選手を吹き飛ばすことができる千代の富士をモデルにした「ちよのうるふ」、走攻守全てに高い能力を持つビートたけしをモデルとした「たけちゃん」、アイドルで観客が女性ばかりの球場だと打力が向上する、諸星和己をモデルとした「げんじ」。動物キャラの場合は夜になるとパワーが増す「うるふまん」(狼男)、キャッチャー適正を持つ「えれふぁん」(象)と、各キャラにはモデルとなった人物や動物のイメージに即した能力が設定されていた。

さらに強面の「やっちゃん」、バットの代わりにツルハシを持つ「こうじくん」など、倫理問題から今のゲームではおそらく出演不可能なキャラも登場している。個性が強い分キャラ間の能力差も激しく、このゲームの対戦モードでは、高性能なキャラを多く自チームに集めることが勝敗を左右する最重要ポイントとなっていた。

そのため、本作で一番白熱する部分は試合本編ではなく、オープニング後のキャラ選択だったと言われている。







ステージは、アメリカ、イギリス、フランス、ドイツ、インド、日本の6か国。当時にしてはグラフィックがキレイで実際に世界を旅している気分になった。

シティコネクション

(1985年9月発売)

ジャレコ



ピンク色のキュートなロゴのタイトル画面



テクニックを磨いて塗りつぶさないと、全面クリアの道は遠い

15歳なのに愛車のクラリスカーで世界を走り回る！

クセのある操作性も慣れてしまえばハマる！

カリフォルニア生まれの15歳の少女クラリスが主人公。ホンダシティ初代AA型がモデルである愛車クラリスカーに乗って、理想の男性を探しに、世界中を走り回るのだ。

2P交互プレイが可能な、車を走らせて目標を達成していく、横スクロールのアクションゲーム。ファミコン初期のゲームにしては、カラフルなグラフィックと軽快な音楽で、世界旅行をしている気分になれる。

ルール自体は単純で、道を塗りつぶせばクリアなのだが、はしっこがなかなか塗りつぶせなかったり、ジャンプひとつするのにも苦労する強いクセがある操作性で、当時、一面さえクリアできずに投げ出す人が続出した。しかし、操作性に慣れてしまえば、他のゲームでは味わえない面白さがあったことは間違いない。

下に落ちないで道の端をぬりつぶす空中テクニックを磨き、後半に必要なオイルをできるだけ集め、上の段へあがるのが難しいので、なるべく上から順番に塗るなど、テクニックを磨くのがクリアへの近道。

各ステージのBGMはチャイコフスキーの「ピアノ協奏曲第1番変ロ短調第1楽章」のアレンジである。出てくる猫を轢くと、すごい顔をしたままぶっ飛んで、「猫踏んじゃった」の曲が流れるのが、最初はかなりのインパクト。

ミスの条件は、敵キャラクターのパトカーやオジャマ猫やタケノコにさわってしまうこと。パトカーにはオイル缶を当ててスピンさせて攻撃できるが、オジャマ猫やタケノコはオイル缶が効かないので、撃退方法がない。

パトカーはクラリスカーを世界中追いかけ回してくるが、無免許運転がバレたか、スピード違反なのか、理由は不明。そもそも、どこの国でも15歳ではさすがに運転できないはずで、80年代とはいえすごい設定だ。

隠しキャラクターなど裏技もたくさんあり、謎の風船を3つ集めると、ランダムで別の国へワープ。ステージは6面で、エンディングはなく、ループするパターンだった。



まさかのエンディングなし！左右同時に操作する激ムズアクション！



バイナリィランド

(1985年12月発売)

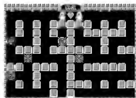
ハドソン

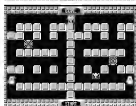


ＦＣ移植前のＰＣ版では、実は、ペンギンではなく人間のキャラクターだった



ホーナスステージもある。カワイイ演出に、今なら「萌え〜」と言っていたことだろう





「バイナリィ」は「二進法の」もしくは「二つからなる」という意味である。タイトル画面で両方のコントローラーのAとBを押しながらリセットすると、当時社内恋愛中だった製作者の隠しメッセージが表示されるなどの演出もあった

99面クリアしてもエンディングはナシ！

魔法の森の中にある鏡の迷路（バイナリィランド）に閉じ込められた仲良しペンギンのグリンとマロンを操作し、ゴールを目指すパズルアクションゲーム。ピンク色のカセットに、かわいらしいペンギンのキャラクターが描かれたデザインで、見た目のファンシーさからジャケ買いした女子も多かっただろう。

また、ゲーム内で使われているBGMは、エリック・サティのシャンソン『ジュ・トゥ・ヴー』（邦題：あなたが大好き）が原曲で、プレイ中に口ずさんでしまうほどリズム感のいいメロディーになっている。

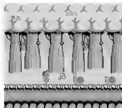
全99面で構成されるこのゲームは、左右対称なのが特徴。画面中央で左右に分割された迷路で、画面下の右と左にペンギンがいる状態からスタート。画面右のペンギンが男の子のグリンで、左が女の子のマロン。グリンとマロンを一番上にある出口まで移動させ、二人同じタイミングでハートに触れさせれば一面クリアとなる。クリアするたびに「チュッ」とキスするのがかわいらしい。

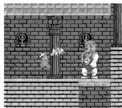
このゲームの最大の難関は、画面左のマロンの操作である（最初のキャラ選択時にグリンを選んだ場合）。画面右のグリンが通常操作なのに対し、マロンはその逆になる。コントローラーの右を押すとグリンは右に動くが、マロンは左に動く。コントローラーの左を押すとグリンは左に動くが、マロンは右に動く。また、画面上を飛んでいる鳥に当たるとグリンとマロンが入れ替わるため、操作が非常に難しい。さらに、左右の画面で異なる配置の迷路、ランダムな動きをする敵キャラクターなどが加わり、いかにしてグリンとマロンをゴールまで辿り着かせるかを考えるパズル的要素も含まれている。

そして、ようやく99面をクリアして感動のエンディングかと思いきや、何事もなかったかのように1面にもどる。つまり、クリアイベントがない無限ループのゲームなのだ。何時間もかけてプレイするだけに、クリアした時のあっけなさにガッカリしたプレイヤーも多かっただろう。



ファミコン界の神様的存在 あの高橋名人が原始人姿に！ 横スクロールアクションゲーム

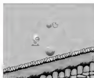




石オノ・マジカルファイヤーを持っているか否かで難易度が大きく変わる。「8-3」の終盤に登場する連続リフト＆コウモリのパッサは、通称「3匹のコウモリ」と称され、ゲーム中で最高クラスの難易度を誇った。



高橋名人本人の愛されるキャラクターが、ゲームのヒットにも繋がったことは間違いない



現在はバーチャルコンソールやアプリでも本作をプレイすることができる



高橋名人の冒険島

(1986年9月発売)

ハドソン

長年愛された高橋名人の傑作アクション

原始人姿の高橋名人が、キュラ大王にさらわれてしまった恋人ティナを助けに、8つのエリアで4つのラウンド計32ステージに立ち向かうストーリー。

横スクロール型アクションゲームで、高橋名人が敵や障害物との接触や、敵からの攻撃を受けたり、穴や海に落ちたりするとミスになるので、それらに気をつけて武器を使って攻撃しながら、スケボーに乗ったりして突き進む。

岩につまずくと体力ゲージが減ってしまうが、ステージ中に出てくるフルーツを取ることで回復することができる。

残数がなくなるとゲームオーバーになるが、ゲームオーバーになっても、一番はじめの面のゴールの手前にある隠れた卵を見つけて、コンティニューアイテム「ハチ助」を取ると、何回もコンティニューが可能。最悪、取り忘れた場合には、ゲームオーバーになった時に、十字キーのどれかを押しながらスタートボタンを押すとコンティニューが可能になる裏ワザがあった。

ステージにはたくさんタマゴが出てきて、いろんなアイテムがタマゴから出てくるが、タマゴの取り方によってアイテムの中身が変わる時もある。

また、スーパーマリオ的なワープがないため全32ステージ、順に全てやらないとクリアできない。しかし、後半にミスをして武器を失ったり取り損ねると、クリアするのが極度に難しくなるため、気を抜かずに丁寧にプレイするのが重要だ。特に「8−3」の三匹のコウモリ地帯は難しすぎることで有名。

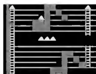
本作は、国内の出荷本数が100万本を越えるミリオンセラーとなり、その後も続編が何本も出るなど、長年にわたって愛されている。

非常にやりがいのあるゲームだが、高橋名人が言っていた「ゲームは1日1時間」で、このゲームをクリアするのは、抜群のテクニックで極めた人でないと、守れるものではなかった。





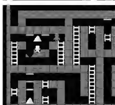
前作『ロードランナー』をクリアしていても、本作は投げ出してしまったユーザーも少なくない難しさ



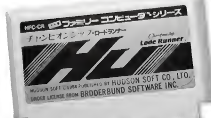
耳に残る効果音。頭をひねって攻略に精を出した想い出

クリアできたら認定証！ 未経験者お断りの 鬼畜すぎる難面の数々





本作では『ロードランナー』の作者であるダグ・スミスのところに全世界から投稿されてきた難易度の高いステージが採用されている



チャンピオンシップロードランナー

(1985年4月発売)

ハドソン

ルールは単純明快だが アクションよりもパズル性重視

前作の『ロードランナー』は、どの面からも遊べて難易度も高くはなかったが、この『チャンピオンシップロードランナー』は、ジャケットに「警告！ ロードランナー未経験者お断り！」との文字が……。いきなりの気合いの入れようだ。

『スーパーマリオ2』のように、何の説明もないと難し過ぎてキレる人も出てくるわけだから、ある意味親切といえば親切。

ロボットから逃げながら金塊を集めるのが目的だが、アクション性はあくまでサブで、消したブロックの復活のタイミングや、ロボットの動きを正確に理解した上で、難解パズルを解いていくのがメイン。『ロードランナー』はやり込んだからと自信をもって始めてみると、1面からして難しい！

画面も1画面完結ではないので、取るのに難解な金塊をようやく取れても、さらに難しい取り方の金塊が見えない部分にあったり、全部金塊が取れても脱出することができなかったり、最後まで油断が出来ない。

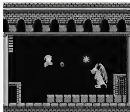
通常の攻略では解けず、鬼畜のように難しくて有名な31面は、賛否が分かれているが、こういう面があるのも本作の魅力。

前作の『ロードランナー』にあったエディットモードも大人気で、すり抜けレンガを使った面か、友だちが喜ぶ面を作って遊んだ人も多いだろう。

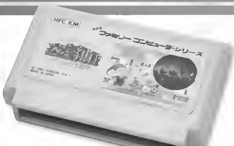
『テトリス』にも通じるが、単純明快なルールながら、中毒性があるおもしろさ、これを当時の少ない容量で出しているのがスゴイとしかいいようがない。また、BGMはないのだが、効果音でそれ風に出しているのもアイデア勝ち。ロボットに接近されすぎるとレンガを掘れすにやられるという部分にはストレスを感じるが、これが逆に難易度との兼ね合いでは必要だったのだろう。なお、ファミコン版発売当時、早解きコンテストが催され、ステージ11～50までのパスワードをハドソンに送ると、「チャンピオンカード」というゴールドの認定証がもらえた。







迷宮組曲のオープニング画面上部の連射測定機能には、当時多くの子供たちが挑戦したが、好記録を出したからといってゲーム内で特に特典はなかった



迷宮組曲 ミロンの大冒険

(1986年11月発売)

ハドソン



ボーナスステージの音楽が徐々に重複してゆく様は感動の一言



ラスボスのマハリト。ここまでたどり着くのは至難の技で、ゲームクリアを達成した子供はヒーローと崇められたとか

ハドソンが放った ファンタジック・アクション

「音楽」をテーマにした独特の世界観

硬派なシューティングゲームで定評のあったハドソンが発売したアクションゲーム。そのためか同作のオープニングには、ゲーム攻略には無関係な連射測定機能が付いている。

ゲームの物語設定は主人公ミロンが、魔女マハリトにさらわれた王女エルシラを助け出すためにガーランド城に訪れるという童話のようなもので、ゲームの色調は淡く彩られ、プレイヤーの操作キャラであるミロンはシャボン玉で敵を攻撃し、音符がアイテムとして登場するなど雰囲気も非常にメルヘンチック。

また「音楽」をテーマにした作品らしく、当時数々のハドソン製ゲームの音楽を手がけていた国本剛章による劇中BGMは、シューティングゲームの時の勇ましいものとは180度違ったワルツ調の優美なもの。さらにボーナスステージの音楽は、ステージが進行するにつれ音楽が重複してゆき、最終的にはフルオーケストラになるという粋な演出が施されている。

非常にかわいらしいイメージの本作だが、発売当時のアクションゲームのご多分にもれず難易度はかなり高めで、ミロンの耐久力が低くすぐゲームオーバーになるにもかかわらず、セーブ機能は搭載されていなかった。一応、救済措置としてコンティニューコマンドが用意されていたが、なぜかゲーム説明書の片隅に分かりづらく記載されていたため、コマンドの存在を知るものはごく少数だった。

この独特の世界観を持つ同作の総監督は、当時ハドソンのプログラマーだった笹川敏幸氏。ゲーム開発は笹川氏を中心にわずか6名程度の少数精鋭で行われたという。『迷宮組曲』以降、笹川はハドソン製のゲームの音楽を担当しながら精神世界に傾倒。2001年にハドソンを退社して以降は、ヒーリング・ミュージックの作曲を担当している。

続編を望む声も多かったが、音楽面において本作に遠く及ばないことから、次の企画が形にならなかったらしい。



世界観がエキセントリック！誰もがクリアを諦めた激ムズソフト！


所さんがデザインしたという敵キャラも独特だった


ゲームオーバー画面。BGMも『ラヴ・イズ・オーヴァー』っぽい感じだが、ちょっと腹が立つ……。






時間制限制の横スクロールアクションゲーム。主人公の所ジョージを操り、千代田区から所沢市の自宅を目指す。

所さんのまもるもせめるも
（1987年6月発売）
エピックソニーレコード

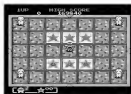
所さん監修ならではのユニークなキャラも登場

当時、ゲーム開発にも乗り出していたレコード会社のエピックソニーレコードから発売されたゲーム。所さんはこのソフトの他にも『所さんの大富豪』（PS）『所さんの世田谷カントリークラブ』（GBA）『ToKoRo's マージャン』（SFC）など多くのゲームソフトを発売しているが、全て『所さんのまもるもせめるも』の影に隠れてしまうほどこの作品が有名。一部では〝クソゲー〟扱いされているが、それは、〝超〟がつくほどの高難易度と理不尽なシステムのせい。

残機は1機しかなく、1UPの概念も無し。穴に落ちても、ライフがゼロになっても、時間切れになっても即ゲームオーバーという超高難易度。ゲームオーバーになると「かなしいけれど　おわりにしよう　きりがないから　オーヤンカフェ」という文字が表示される。これは当時人気だった歌手・欧陽菲菲（オーヤンフィーフィー）の『ラヴ・イズ・オーヴァー』から来ているが、当時の子どもでこの元ネタが分かった子はどれぐらいいたのだろうか？

コンティニューは3回までだが、「ESマーク」というアイテムを取れば無限コンティニューが可能となる。しかし前述の通り、超高難易度のため基本ESマークを取らないとクリアは不可能に近い。理不尽なシステムは次の面に行けるかどうかがランダム要素であること。ボスを倒すと複数の扉があり、次の面に進めるか、一度クリアした面に戻るかが決まるが、それがランダム要素なので投げ出したユーザーも多かったと思う。

攻撃する道具は水鉄砲で、使い過ぎると全く水が飛ばなくなり、ボス戦などここぞというところで使わないと駄目だった。BGMや敵キャラなどは所さん監修で、かなりエキセントリック。ストーリーもあってないようなもので、最終ステージはなんと所さんの家。エンディングはかなりのトラウマなので是非調べてみてほしい。ちなみに発売元はエピックソニーレコードだが、開発が『星のカービイ』などで知られるあのHAL研究所というのにも驚きだ。





ルーレットパネルという絵柄がチカチカ変化しているアイテムパネルがあったが、パネルの絵柄は周期的に変わっていくため、これで目押しを覚えたユーザーも多いのでは？



クインティ

(1989年6月発売)

ナムコ



ポップな書体のタイトル画面。WiiUで25年ぶりに配信された



ステージ選択も可能だった。今やっても色あせないクオリティ

ポケモンの礎となった！めくるという斬新なアクションに驚いた！

「めくる」快楽に酔いしれる

いまや「ポケットモンスター」シリーズの制作で知られるゲームフリークが、当時まだ同人誌作成集団だった頃にインディーズとして作ったゲーム。田尻智氏がこの企画をナムコに持ち込んで商品化された経緯がある。ゲームシステムは各ステージ1画面固定で、フィールドにはパネルが7×5の35枚並べられている。プレイヤーはパネルの上を歩き、パネルをどんどんめくることで敵キャラを弾き飛ばして、壁にぶつけて倒す。

敵キャラを全て倒せばそのステージがクリアとなる全100面のアクションゲーム。パネルには通常パネルと特殊な効果があるアイテムパネルが存在し、アイテムパネルには全てのパネルが一度にめくれる太陽マークの「サンパネル」や100枚集めると1アップ&自分の移動スピードが速くなる「スターパネル」など様々な種類がある。

敵の動きにランダム要素はあるものの、パネルの重なり方は固定なので「ここを何枚めくるとこのアイテムパネルが出るから……」とやればやる分だけ上達していくのも楽しい部分。敵キャラもカワイイ個性豊かなものばかりで、それぞれ動きや持っている能力が違う。歩くだけのヤツもいれば、パネル上を泳ぐように移動して同時にパネルもめくってしまうヤツや、パネルの上に絵を描いてパネルをめくれなくしたり描かれたキャラが敵となって動き出したりと多種多様。どれもイライラするけど憎めない魅力的な敵キャラばかり。

このゲームが発売されて25年以上経つが「めくる」という動作をアクションゲームにしたソフトは唯一無二ではないだろうか？　主人公の動作は移動とめくるの2つだけ。なのに、めくる方向、めくるパネルの重なり方、めくって敵を攻撃、魅力的な敵キャラ、テンポの良い音楽などワクワクする要素がふんだんにつめ込まれたおかげで、ものすごく奥が深いゲームになっている。

なお、2014年にWii Uで25年ぶりに配信された。



MEMORY OF DISK SYSTEM

本体&名作ソフト紹介!!

ディスクシステムの想い出

ファミコンが登場した3年後に発売されたディスクシステム。わずか500円で書き換えができたため、子供たちの味方として人気を博した。『ゼルダの伝説』など、今にも続く有数の人気ゲームを生み出したディスクシステムを、今一度思い出していこう。



当時の価格で15000円。日本国内だけで400万台以上のセールスを記録。ハードの周辺機器としては一定の成功を収めたといえるだろう

現存しているものは数少ないディスクシステムのケース



当時は、全国3000台以上も設置されていたディスクライター。ディスクシステムの衰退とともに任天堂に回収される形で1993年2月中旬に店頭から撤去され始め、3月末には店頭から姿を消した。



見た目はフロッピーディスクに酷似しているが、フロッピーディスクよりも安いクイックディスクという規格を元に作られた任天堂独自のディスクだった。



シャープが出した、ファミコン本体とディスクシステムとを一体化したツインファミコン。当時の価格は32000円で、ファミコン本体(14800円)とディスクシステム(15000円)の合計金額よりも高いという強気の設定だった。

ディスクシステムの歴史

年	日付	出来事
1983年	7月15日	ファミリーコンピュータ誕生
1986年	2月21日	ディスクシステム誕生 同時発売ソフト『ゼルダの伝説』
1990年	11月21日	スーパーファミコン誕生
1992年	12月22日	『じゃんけんディスク』発売 ディスクシステム最後のソフト
1993年	3月	ディスクシステム 店頭での書き換えサービス終了
1996年	6月23日	NINTENDO64誕生
1983年	9月14日	ゲームキューブ誕生
2003年	9月30日	任天堂での書き換えサービス終了

ディスクシステムを彩ったゲームたち

『ゼルダの伝説』

●1986年2月21日発売 ●任天堂／2600円

歴史に残る名作の第一作はディスクシステムだった。ただし、クリアの難易度は高かった



シリーズ化され、今なお続編が出ている伝説のゲームの第一弾。ディスクシステム本体の発売に合わせて発売された。主人公の少年リンクが、姫を救出するため、8つの迷宮に隠された知恵のトライフォースのカケラを集め、ボスの待つ迷宮に闘いを挑む物語。アクションの奥の深さや謎解き要素もあって、当時の少年たちを熱狂させたが、難易度は高く、攻略本無しのクリアは難しかった。

ディスクシステム用ソフト売上ランキング

順位	本数	発売年	タイトル
1位	265万本	1986年発売	スーパーマリオブラザーズ2
2位	198万本	1986年発売	バレーボール
3位	169万本	1986年発売	ゼルダの伝説
4位	161万本	1987年発売	リンクの冒険
5位	142万本	1986年発売	プロレス
6位	109万本	1986年発売	光神話 パルテナの鏡
7位	104万本	1986年発売	メトロイド

『バレーボール』

●1986年7月21日発売 ●任天堂／2500円

さすがの任天堂というゲームバランス。シンプルが一番といいたくなるようなやり込み要素も

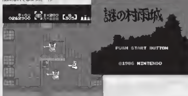


シンプルなタイトルだが、ディスクシステム上の売上げでは、なんと『ゼルダの伝説』よりも上。ファミコン初のバレーボールゲームで、1人用プレイでは日本のチームを操り、世界の強豪チームと戦うが、2人で対戦する場合は、好きな国のチームを選ぶことができた。やり込んでいくと多彩な攻撃ができたが、バレーのルールに変更があったため、今プレイすると、戸惑うかもしれない。

『謎の村雨城』

●1986年4月14日発売 ●任天堂／2600円

名作と謳われるも、『ゼルダの伝説』の陰に隠れてしまった一作



村雨城を救うために青年剣士「鷹丸」が敵を倒していくアクションゲーム。村雨城と、そこに至る4つの道中と城を舞台とする。侍、忍者、般若など、登場するキャラクターが純和風で、スクロール方法が『ゼルダの伝説』に類似しているが、限られたパワーアップアイテム以外にキャラクターを強化させる要素がない。『ゼルダの伝説』と発売日が近かったため話題を取られた形だが、ユーザーからの評価は高かった。

クイックディスクで書き換え可能!!

ファミコンが誕生してから3年後の1986年2月21日、周辺機器として『ファミリーコンピュータ ディスクシステム』が登場した。当時ROMカセットしかなかったソフト媒体に、「クイックディスク」を基にしたディスクを起用。

ディスクカードの容量は、今のデジタルカメラの写真1枚の容量にも至らないものの、当時のファミコンROMカセットと比較すれば約3倍もある112キロバイト。カセットテープのようにA面とB面の2つのデータ領域があり、容量の小さいソフトならA面とB面でそれぞれ別々のゲームが遊べ、両面を使うことで、容量の大きいゲームにも対応できるようになった。

このディスクシステム最大の特徴は、何と言っても『書き換えが可能』であったことだ。一枚のディスクがあれば、新作が出るたびにディスクを買わなくても、データを書き換えることによって別のゲームを楽しむことができたのだ。全国のおもちゃ屋や電気店などの店頭に置かれた『ディスクライター』によって、ファミコンなら5000円程度、ディスクシステムなら大体2500円程度必要だったソフトが、なんとわずか500円で別のゲームにデータを書き換えることが可能だった。（ただし、書き換え前のソフトは遊べなくなるのと、

『メトロイド』

●1986年8月6日発売　●任天堂／2600円



シリーズ化された傑作のアクションゲームの第一作。近未来的なムードに心が躍った

これまでにない世界観のSF近未来謎解きアクションゲーム。遠距離攻撃（ビーム）を主要アクションにしたジャンプアクションゲームで、ダンジョンを進みながらアイテムや通路を探し当てる探索要素を大きな特徴としている。エンディングではプレイヤーキャラの正体が明かされるが、ガチムチの男とばかり思っていたプレイヤーが、実は女だったというオチ。その後、シリーズ化され、長らく人気を得る。

『スーパーマリオブラザーズ2』

●1986年6月3日発売　●任天堂／2500円



超人気作の続編も、あまりの難易度に挫折するユーザーが続出

誰もが知っている名作ゲームの第二弾。基本操作は前作とほぼ同様だが、変わったのはステージの難易度。『1』を軽くクリアできる技術を持っていても、この『2』をクリアするのは至難の業だ。1人プレイ専用に変更され、マリオとルイージのどちらを使用するかを選択できる仕様になった。ルイージのほうがジャンプ力はあるが、代わりに加速がマリオより遅いといった動きに違いがあるのが特徴だった。

『ふぁみこんむかし話 新鬼が島 前編』

●1987年9月4日発売　●任天堂／2600円



ゲーム開発者の創造力に感嘆する昔話を引用したキャラクターゲーム

日本人なら誰もが知っている昔話をアレンジしたアドベンチャーゲーム。「桃太郎」や「かぐや姫」など、日本の昔話から引用したキャラクターが、独特の切り口により融合された世界で活躍するゲーム。プレイヤーは画面に複数用意されたコマンドを選び、主人公たちに適切な行動を取らせ、全9章で構成される物語を読み進めていく。後編は同年9月30日に発売された。プレイしたユーザーからは名作と評価が高い。

『探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件』

●1987年4月24日発売　●データイースト／3300円



大人のハードボイルドアドベンチャー。バッドエンドにならないように慎重な捜査も求められた

シリーズ化されたハードボイルドアドベンチャーゲーム「探偵 神宮寺三郎」もディスクシステムが最初だ。「タバコすう」、「おどす」などの独特なコマンドがある。推理をひらめくための「タバコすう」は、後に本シリーズを象徴するコマンドへと発展していく。また、時間の概念が存在し、特定のコマンドを実行するたびに時間が経過し、定められた期日までに事件を解決できないとバッドエンドとなるのも斬新だった。

空のディスクの販売は行われていなかったので、最初の1本については新作を買う必要があった）。500円なら当時の小学生の小遣いでも、おやつを我慢すれば買えた価格である。

また、いまでこそ当たり前だが、当時のファミコンには存在していなかったセーブ機能が備わっていたことも画期的だった。

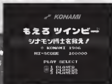
爆発的ヒットには至らずROMの復権

しかし、ディスクシステムはある程度ヒットしたとはいえるが、任天堂が当初もくろんだ、ファミコン本体のような爆発的な普及とまではいかなかった。原因は幾つかあるが、ディスクシステムを発売して割とすぐに、ディスクカードの112キロバイトを上回る128キロバイトの容量を持ったファミコンROMカートリッジが登場したため、「容量が大きい」というメリットが無くなってしまったことと、セーブ機能についても、1987年にはバッテリーバックアップ機能を搭載したROMカートリッジが登場して、ROMカートリッジでもデータのセーブが可能となってしまったことだ。

ユーザーにとっては、なおもファミコンのソフトより「安い」というメリットは残ったが、開発する側にとっては、この「安い」は利益率が下がるので、むしろデメリットでしかない。実

『もえろツインビー シナモン博士を救え!』

●1986年11月21日発売 ●コナミ／3400円



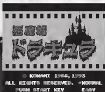


ツインビーのおかげで友達が増えたという少年たちも少なくなかった

友達の家に集まって何度も遊んだ思い出も多い名作シューティング『ツインビー』の続編。前作から100年後、新たな敵・ガトランティスにさらわれたシナモン博士を救うため、ツインビーたちが世界中の国々を巡るストーリー。トップビュー・縦スクロールのステージだけでなく、サイドビュー・横スクロールのステージがあることも特徴。また、本作はシリーズで唯一3人同時プレイが可能だった。

『悪魔城ドラキュラ』

●1986年9月26日発売 ●コナミ／2980円





夜に一人でプレイすると、怖かった想い出。独特の世界感で海外でも人気に

海外でも人気を誇るコナミの「悪魔城」シリーズ第1弾。現在では誰もが知っているドラキュラシリーズが、実はディスクシステムから始まっていた事は意外と知られていない。ゴシックホラーを基調にしたリアルなキャラクターや、背景などのグラフィックアートと、ハイセンスな音楽、硬派なゲーム性が組み合わさって独特の世界観が生み出されている。夜に一人でプレイすると、恐怖を味わえた。

『ファミコングランプリ 3Dホットラリー』

●1988年4月14日発売 ●任天堂／3500円



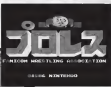


当時映画で流行った赤と青の3Dメガネが付属でついていた

ラリーカーを操り、決められたコースを制限時間内にゴールすることを目指す。コース・マシン共に3種類用意されており、3種のマシンにはそれぞれ「速度が速い」、「安定した走行が行なえる」などの特徴がある。赤と青のフィルムがついた専用のゴーグルをかけると画面が立体的に見える「ファミコン3Dシステム」も備えていた。なお、本作が最後の青ディスクゲームとなった。

『プロレス』

●1986年10月21日発売 ●任天堂／2500円





シンプルなタイトルにして、群を抜く面白さ。アメリカでも話題に

プレイヤーは6人の個性的なレスラーの中から1人選び、FWAとFWFの2冠王となるためにシングルマッチを戦い抜く。数あるファミコンのプロレスゲームの中でもダントツの面白さと話題になり、当時プロレスに興味はなかった人でも、このゲームはやり込んだというユーザーも多い。ディスクシステムの全ゲームの中でも5位の売上げを誇る。海を越えてアメリカでも話題になった。

際、ファミコンを支えたソフトメーカーであるハドソンやナムコなどは、ディスクシステムに参入してはいたものの、発売したタイトルはファミコンからの移植ソフトのみで、新規タイトルは一本も発売することはなかった。

さらに、ディスクカードの脆弱性も問題となった。読者の方にも経験がある方は少なくないだろうが、ディスクカードは磁気ディスクだったため、磁石に近づけたり、落として衝撃を与えたりすると、セーブデータどころかゲームそのもののデータが消えてしまうことがあったのだ。

このような状況の中、１９９０年にはスーパーファミコンが登場し、これが爆発的にヒットすると、ハードの主役は、ふたたびＲＯＭカセットへとその座を譲り渡し、ディスクシステムはその役目を終えた。

ソフトのラストタイトルは、１９９２年12月22日発売の『じゃんけんディスク城』（徳間書店インターメディア）だった。しかし、書き換えサービスは、その後も10年以上の、２００３年9月30日まで続けていた。このあたりの対応は、さすが任天堂というところか。

発売された対応ソフトは全１９９タイトル、ソフト総売り上げ数は５３３９万本だった。その中には、今にシリーズが受け継がれる『ゼルダの伝説』や、『スーパーマリオブラザーズ2』、『メトロイド』などもあった。

忘れられない!! ドラゴンクエスト名場面集

RPGの金字塔『ドラゴンクエスト』シリーズ。さまざまな試練を乗り越えてクリアだけに、エンディングの感慨はひとしおだ。テレビゲームで初めて涙を流した人も多いだろう。そんなドラクエの忘れられない名場面を振り返っていこう。

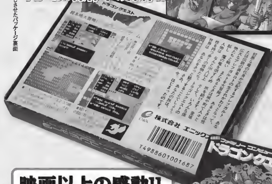
ドラクエの冒険

「I」で、勇者ロトの血を引く子孫が竜王を倒し、世界に光を取り戻し、
「II」で、勇者ロトの血を引く三人の男女が邪教大神官ハーゴンの悪しき陰謀を断ち、
「III」で、オルテガの遺志を継いだ16歳の子がバラモスを討ち、
「IV」で、導かれし者たちが地獄の帝王エスタークの復活を阻止する。

ドラゴンクエストI

呪文やレベルアップのシステムを周知させたRPGの傑作中の傑作!!





大冒険の予感を感じさせたパッケージ裏面



映画以上の感動!!

あんあん
レベル 30
HP 140
MP 157
G 3661
E65535



りゅうおうは ほのおをはいた!
あんあんは 44ポイントの
ダメージを うけた!

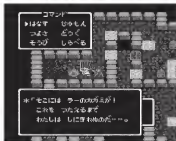
GREAT !!
YOU REGAINED PEACE
TO THE WORLD !
BUT YOU DECIDED TO START
ON A NEW JOURNEY .
MAY GOD BE ALWAYS
WITH YOU !

エンディングの場面

竜王を倒すと、世界に光が戻った。王位を譲ろうとしたラダトーム王に「いいえ。もし私の治める国があるなら、それは自分でさがしたいのです」と言い残し、アレフガルドを去る勇者。そして感動のエンドロールである。

「I」では勇者が常に正面を向いたまま移動し、人に話しかける時は方向を選択したり、階段を昇り降りする時もコマンドから選択しなければならず、セーブする時は20字もある復活の呪文をいちいち書き留める必要があったが、クリアした時の感動はひとしおだった。

呪いが解けた!!



犬に変えられたムーンブルクの王女がラーの鏡で元の姿に戻った場面

ラーの鏡は、真実を映し出すアイテムで、ムーンブルク城東の毒の沼地で入手できる。ムーンペタの町に移動し、そこにいる犬にラーの鏡を向けるとムーンブルクの王女が現れる。そして、王女が仲間に加わり、ロトの子孫が全員集合することになる。

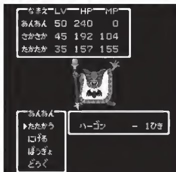
ドラゴンクエストII

仲間探し、超複雑なダンジョン、長いパスワードに泣かされた名作!!



前作より豪華になった裏面パッケージ

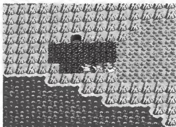
感動のエンディング!!



『この道わが旅』のBGMのエンディングが流れた場面

邪教大神官ハーゴン、そして破壊の神シドーを倒してエンディング。BGMに『この道わが旅』が流れ始めると、復活の呪文（セーブ用のパスワード）を間違えて泣いたこと、仲間を探してあちこち回ったこと、ロンダルキアの洞窟で全滅させられたことなど、あらゆる思い出がまるで走馬灯のように流れた。

どんな試験よりも大変だった!!



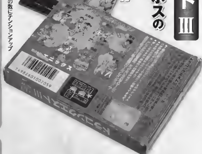
ロンダルキアの洞窟を抜けた後の銀世界を見た場面

ロンダルキアの洞窟は、ドラクエシリーズ史上最難関と呼ばれるほどの超複雑なダンジョン。無限ループや落とし穴などの罠が多数存在する上、出現モンスターが強敵で、エンカウント率も高い。常に全滅を覚悟しながら攻略せざるを得ず、ようやく洞窟を抜けた時の感動は忘れられない。

ドラゴンクエストⅢ

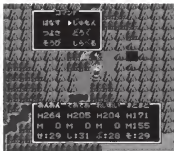
父との再会、真のラスボスの存在に驚かされるロト三部作の完結編!!





仲間の数にテンションアップ

超難関の想い出!!



ネクロゴンドの洞窟を抜けた場面

『Ⅲ』のダンジョンで屈指の難易度を誇ったネクロゴンドの洞窟。深く長い旅路で、遠い出口までに、強力なモンスターが続々と現れ、勇者一行を苦しめる。出口まであと3、4歩のところで現れた「じごくのきし」の焼けつく息で全員マヒして全滅…などという悲劇が何度も起こった。

副題の意味が分かる!!



『Ⅲ』のエンディングの場面

エンドロールの最後に表示される「to be continued Dragon Quest Ⅰ」を見たときに、この『Ⅲ』の主人公こそが、『Ⅰ』と『Ⅱ』でプレイしたロトの子孫たちにとっての"伝説の物語"で、これが『Ⅰ』に続いていくことに気づかされた。サブタイトルの「そして伝説へ…」の意味が分かって感動した人も多いだろう。

本当に空を飛んでいるかのよう!!

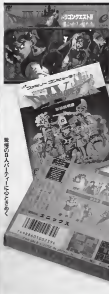


ラーミアに乗っている時に『おおぞらをとぶ』のBGMが流れた場面

ラーミアとは、世界中に散らばる6つのオーブを集め、レイアムランドの「ほこらの祭壇」に捧げると蘇る伝説の不死鳥のこと。ラーミアの背中に乗れば世界中を移動できる。優雅で壮大であり、幻想的なメロディーの同曲は、ドラクエシリーズの中でも名曲と呼ばれている。

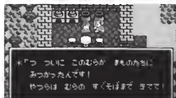
ドラゴンクエストIV

壮大なる全五章のオムニバス形式で紡がれる天空三部作の序章!!



驚愕の8人パーティーに心ときめく

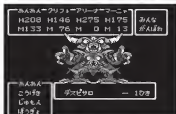
物語に感情移入!!



冒頭、シンシアが勇者の身代わりで犠牲になった場面

デスピサロが魔物の大群を率いて主人公の村を襲いに来る。主人公は地下の隠し部屋に匿われ、幼馴染みのシンシアはモシャスで主人公そっくりに化け、魔物たちに立ち向かう。しかし、シンシアは殺され、村は全滅。突然の出来事に涙したと同時に、デスピサロへの怒りがこみ上げるシーンだった。

悪には悪の事情を知る…

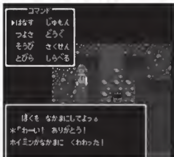




ラスボスの過去を知った場面

デスピサロは、もともとピサロという人間だった。ピサロにはロザリーという恋人がいて、その恋人を人間に殺されたことから、進化の秘法で自らを怪物へと変化させ、人間を根絶やしにしようと企むことになる。ピサロによって大切な人を奪われた勇者、人間によって大切な人を奪われたピサロ。倒した後のなんともいえない虚しさは忘れられない。

ホイミンに萌え〜!!



ホイミンが人間になれたことを知った場面

ホイミンは、第一章に登場するホイミスライム。人間になることを夢見てライアンの仲間になり、その後別れる。そして、第五章のキングレオ城で「僕はホイミンという旅の者です。ライアン様にどうか無事で旅を続けられますようお伝えください」と主人公に話しかけてくる。ホイミンが人間になれたことを知り、胸が熱くなった。

俺もやった、思った

ドラクエあるある

ドラクエは、ゲームクリアに時間がかかった分、思い出の数も格段に多い。懐かしさと共に、珠玉の〝あるあるネタ〟を紹介しよう。



久しぶりに『I』をプレイすると、一人旅で寂しい。
仲間ができるのは『II』以降で、モンスターの仲間（ホイミン）は『IV』以降…。

勇者の名前を適当に「あああああ」にしたことを後になって後悔。
ドラクエの世界では、「太郎」や「花子」より「あああああ」が定番の名前だ…。

勇者以外のパーティーを全員女性キャラにしてハーレム気分を味わう。
『IV』では、勇者・アリーナ・マーニャ・ミネアといった並びで楽しんだり…。

扉を施錠して厳重に管理している割に、大したモノが入ってない城の宝箱。
片っ端から開けて手に入れたのは、やくそうと30ゴールドくらいだったり…。

マーニャ派かミネア派かで友達と意見が対立する。
男好きで派手なマーニャ（姉）に対し、真面目な性格のミネア（妹）…。

ゲーム序盤の宿屋は、よく考えると宿泊代が安すぎる。
逆に、ゲーム終盤の宿泊代の高さはボッタクリかと思うほどだった…。

カンダタに「見逃してくれよ、な？」と頼まれ、延々と「いいえ」を選択。
最終的に「はい」を選択しないと先に進めなかった…。

ダーマの神殿で、どんな名前がNGワードなのかいろいろ試してみる。
「ち○こ」や「ま○こ」といった卑猥な名前にすると、呪われてしまう…。

街の端に何かあるかと思って探してたら、うっかりダンジョンに出てしまう。
ダンジョンに出てザッザッザッ、街に入ってザッザッザッ…。

ロンダルキアの洞窟を抜けた時の達成感。
『II』の難所。抜けた後で出現する強力なモンスターに瞬殺され、ふりだしに…。

人の家のタンスや壺を物色している時、自分は〝勇者〟なのかと自問自答。
勇者の行動を客観的に見ると、泥棒のような気もしなくはない…。

滑る床にうっかり乗ってしまい、降りたくて必死にボタンを押す。
下の階に落とされ、やっと戻ってきたらまた同じミスをしてしまうことも…。

バリア床で想像以上にダメージを食らい、あっという間に全滅。
『II』の黄色い方のバリア床は、一歩で30もダメージを食らう恐ろしさ…。

洞窟の中で「リレミト」と間違えて「ルーラ」を唱え、天井にゴンッ。
「リレミト」は脱出の呪文で、「ルーラ」は移動の呪文である…。

黄金の爪を取った後の凄まじいエンカウント（モンスター出現）率にビビる。
『III』のピラミッドで黄金の爪を取ると、ファラオの呪いがかかるのだ…。

仲間を呼ぶモンスターで大量の経験値を稼ごうとしてうっかり倒してしまう。
マドハンドやホイミスライムの戦闘に一時間近くかけたこともあった…。

はぐれメタルが現れた途端に逃げ出し、誰もいなくなった時の虚脱感。
よっしゃー！！　とテンションが上がった直後に、えー！！　とガッカリする…。

メタル系のスライムが逃げた直後に「かいしんのいちげき」が出る。
残されたザコモンスターを会心の一撃で仕留めてもぜんぜん嬉しくない…。

宝箱を落とすモンスターは、そんなのどこに持ってたのかと疑問に感じる。
それを言い出すと、そもそもなぜモンスターがゴールドを持っているのかも謎…。

見た目的には、バラモスよりバラモスゾンビのほうが怖い。
大魔王ゾーマ戦の前に立ちはだかる、ゾンビとして蘇った魔王バラモス…。

「じごくのきし」が現れると、漫画『DRAGON QUEST ―ダイの大冒険―』を思い出す。
捨て子のヒュンケルを育てた優しいガイコツのモンスターだった…。

竜王に「世界の半分をお前にやろう」と言われて、一瞬、心が揺れた。
間違っても「はい」を選択してはいけない…。

全滅で所持金が半減してショックな上、王様に叱られるとかなりヘコむ。
「おお勇者よ、死んでしまうとは情けない！」と何度言われたことか…。

戦闘で回復呪文担当の僧侶がいきなり死ぬと、やけくそになる。
残されたのが呪文の使えない戦士や遊び人だったら、もう悲惨である…。

MP不足で回復呪文が使えなくなると、薬草のありがたみを実感。
たかが薬草、されど薬草…。

「キアリー」と「キアリク」を逆に使ってしまう。
キアリーは毒消し、キアリクは麻痺消しの呪文。紛らわしいので要注意…。

「アストロン」を唱えるタイミングが分からない。
全ての攻撃を無効にできる鋼鉄化の呪文。戦闘時間を延ばすだけかも…。

ザオラルの使いすぎで、MPが底ついてからザオリク使えばよかったと後悔。
死んだ仲間を50％の成功率で蘇生できるが、連続して失敗することも多い…。

ホイミンに萌える。
『IV』で初めて仲間になるモンスター（ホイミスライム）だった…。

遊び人をパーティーに入れること自体が〝遊び〟。
戦闘でも遊んでいるだけなので、基本的に役に立たない…。

「あぶない水着」や「まほうのビキニ」を女性キャラに装備させてドキドキ。
まほうのビキニは鎧の一種で、装備すると守備力が119。意外と高かった…。

ポーカーのルールはドラクエのカジノで学んだ。
バニーガールが好きになるきっかけもドラクエだったり…。

いつの間にか冒険の目的を忘れ、カジノに没頭してしまう。
武器や防具を売ってまで資金調達したのに破産。ギャンブルの怖さを痛感…。

イベント発生中でセーブできない時に限って、母に「ごはんよ〜」と呼ばれる。
母に、RPGにおけるセーブの重要性など理解してもらえるはずもなく…。

「冒険の書が消えてしまいました」の宣告は立ち直れないほどショック。
突然訪れる悲劇の宣告。おどろおどろしい呪いの効果音もショックを倍増させた…。

こんなにあった!
懐かしの
テレビゲーム

ファミコン以前の家庭用ゲームを振り返る!

ファミコンが発売される前の10年間にTVゲームの
黄金時代があったことを覚えている読者はいるだろうか。
ゲームセンターに行かなくても遊べる、しかも時間は無制限。
原っぱの野球やボードゲームで遊んでいた少年たちが、
コンピューターの未来と初めて出会ったのだ。
ここでTVゲームの歴史を振り返ってみよう。

※金額は発売時の価格です。

1975年



テレビテニス (エポック社)
¥19,500

国内初の本格的TVゲーム機。2人のプレイヤーがラケット代わりのバーでボールを打ち合う。まだ白黒画面で効果音も単純なものだった。テレビ画面上にスコアはなかったので本体のタイヤルを回して自己申告する。UHF波を利用したワイヤレス方式だった。

テレビゲーム15
テレビゲーム6(任天堂)
¥15,000/¥9,800

1977年

マグナボックスからライセンスを取得し三菱電機と任天堂が共同開発。内容はテニス、卓球ゲームがメイン。扱いやすいことから一説によれば100万台を販売したといわれる。任天堂はこの成功によって安価なハードウェアでシェアを確保する路線を採ることになった。





PONG(アタリ)
¥24,800

1975年

アタリ社が1972年にアーケードゲーム用に開発した卓球ゲームを、1974年に『ホームPONG』として家庭用に発売。これが大ヒットして、日本ではセガ、タイトーなどが輸入販売。国産と違って画面上にスコアが表示された。

1978年

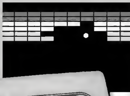
レーシング112（任天堂）
¥12,800円＋ACアダプター¥1,500

直径18cmのハンドルと、2速のシフトレバーで本格的なレースが楽しめるというふれこみ。敵の進路変更や悪路、車の出現台数やコースの広さなど難易度が設定できる。今から見ると車の表示が単純だが、当時の少年には立派にレーシングカーに見えていたのだ。

システム10M2
（エポック社）
¥15,000

『テレビゲーム15』に対抗してゲームを10種類に増やし、大型の専用銃を使った射撃ゲームが遊べた。ただこの専用銃は光を検知する仕組みだったため、遊ぶときは部屋を暗くしなければならず、蛍光灯に向けて撃つだけで命中と判定されてしまった。

1977年



1979年

ブロック崩し（任天堂）
¥13,500

6種類のブロック崩しが楽しめる。一時的にボールの角度を変えてスピードを落とすフェイント機能の他、最上部の赤ブロックを崩すとボールの速さがアップする。1979年には任天堂はアーケードゲームにも進出。『ブロックフィーバー』という名前で設置されていた。

テレビ野球ゲーム
（エポック社）
¥18,500

NECが開発したワンチップマイコンを搭載。投球コースや球速の選択、野手の守備位置の変更などの他、ホームランを打つとファンファーレが鳴るなど、国産のソフトとハードが組み合わさった画期的なゲーム機。センター方向へのホームランを防ぐ裏技があった。

1979年

中身は米国産頼みだった国産機

世界初の家庭用TVゲーム機が発売されたのは1972年、米マグナボックス社の『オデッセイ』だった。まだCPUは搭載しておらずアナログ回路による電子ゲーム機で、カートリッジの差し替えで別のゲームを楽しめる方式。

『オデッセイ』に刺激を受けて設立されたアタリ社は1974年にゲームセンターでのヒット作『PONG』の家庭用版を発売。1976年にはいわゆる「ブロック崩し」の『ブレイクアウト』を発表している。

日本国内初の本格的TVゲーム機は、1975年エポック社の『テレビテニス』から。マグナボックス社と技術提携してトランジスタやICチップを組み合わせた。1975年9月から翌年11月までに約5千台販売した。価格は、国家公務員初任給が80500円の時代に19500円。新し物好きのお父さんが買ってきても、ゲームが単純で画面が安定しなかったため、3日もすると子供たちは飽きてしまった。だがセガやタイトーがアタリ社の『PONG』を輸入販売し、さまざまなメーカーが類似のゲーム機ビジネスに参入し出した。

そんな中、1977年にTVゲームでは後発だった任天堂は、『テレビゲーム15』と廉価版の『テレビゲーム6』を発売。それまでのモノクロ画面からカラーのゲーム機として人気を得た。実は『15』と『6』は、内部構造は同じだが、『6』は9つのゲームスイッチを省いて、赤字覚悟の9800円で販売していた。結果的に上位機種である15000円の『15』の方が圧倒的に売れた。

1978年になると、ようやく純国産のテレビゲームが登場し始める。本体にハンドルが付いた任天堂の『レーシング112』、野球盤のノウハウを持つエポック社とNECがタッグを組んで発売した

ゲーム&ウォッチ（任天堂）
¥5,800

もともとは通勤の暇つぶし用に考案されたため、ワイシャツのポケットに入る大きさ。小中学生からの圧倒的な支持を受けて社会現象になるほど売れ、海外でも大人気となった。カシオ計算機、タカトクトイス、バンダイ、トミーなどからも類似の携帯ゲーム機が乱発された。



1980年



1979年

TV JACKスーパービジョン8000（バンダイ）
¥59,800

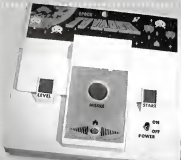
高価なCPUを搭載したために性能が向上し、表現力豊かなグラフィック機能と迫力のサウンドを実現した70年代国産機の最高峰と評価されたゲーム機。本体にソフトが1本付属していたが、高価なためにユーザーから敬遠された。

アルカディア（バンダイ）
¥19,800

ライセンス元が不明で、世界中で同じシステムの互換機が30以上も販売されるというミステリーなゲーム機。ファミコンが発売されると9,800円に値下げしたが、苦戦。この失敗のせいでバンダイは一時ゲーム機から撤退した。

1983年





テレビベーダー（エポック社）
¥16,500

1980年

インベーダーブームから1年後に発売された家庭用インベーダー専用機。インベーダーの表示数は8匹×6列。ブームを当て込んで50万台以上の強気な販売計画が立てられたが、ゲーム＆ウオッチと、インベーダーの後発ゲーム『ギャラクシアン』の後塵を拝した。

『テレビ野球ゲーム』などは、国産ゲームとして秀逸な存在だった。当時の少年は、持っている友達の家に入り浸ったものだった。

1979年にはアタリ社の『ブレイクアウト』のコピーである『ブロック崩し』ゲームを任天堂もエポック社も発売している。その中でバンダイがグラフィック機能とサウンド機能を充実させた『スーパービジョン8000』を発売し、70年代国産TVゲーム機の最高峰と言われたが、価格も59800円と高かった。

『ゲーム&ウォッチ』の破壊力

70年代末期と80年代初頭には高価格・高機能なゲーム機が登場していた。

1980年4月に発売された任天堂の『コンピューターTVゲーム』は、このトレンドの1つだったが、同時期に発売した画期的な携帯用ゲーム機『ゲーム&ウォッチ』が電子ゲームの代名詞となった。任天堂は70億円の借金を完済した上、40億円の黒字で優良企業に変身した。『ゲーム&ウォッチ』は年内に5タイトルを発売した。

1981年にはエポック社が、カートリッジに1チップマイコンを内蔵した『カセットビジョン』を発表した。カートリッジを交換すれば他のゲームを楽しめる方式で、2万円以下という低価格と、エポック社のこれまでの人気タイトルなどを移植したため、ファミコン登場以前の日本の据え置き型ゲーム機でトップシェアを占めた。

この後、世界初の家庭用テレビゲーム機『オデッセイ』の後継機『オデッセイ2』（KTTE社、81年）、『インテレビジョン』（マテル、82年）、『アルカディア』（バンダイ、83年）などの高級機種が輸入発売されたが、1983年に登場した『ファミリーコンピューター』の前に敗れ去った。



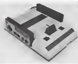
そうだったのか！ファミコンFAQ 気になっていたギモンを解決！

子供のころは何の疑問も持たず、夢中で遊んだファミコン。大人になってふと考えてみると、ファミコンにはいろいろな疑問があることに気づく。なぜボディーカラーは2色なのか。なぜコントローラーにマイクがついているのか。今さらながら、ちょっと気になる些細な疑問に回答していく。（※ソフトメーカーは、発売当時の旧社名で表記しています）

Q1 本体のボディーカラーはどうして2色なの？

A 社長命令だったから。

ファミコンのえんじ色パーツは、素材が大量かつ安価に仕入れることができたからという噂があるが、間違いである。単に、当時の山内溥（ひろし）社長がいつも巻いていたマフラーがえんじ色で、社長の趣味が反映されただけだった。



Q2 カセットがカラフルで各社バラバラのサイズなのはなぜ？

A ソフトメーカーが自前でカセットを作っていたから。

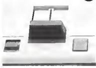
現在は、ソフトメーカーが任天堂にROMカセット（もしくはディスク）の製造を依託するのが基本で、スーパーファミコンやゲームボーイなど、ファミコン以降はカラーとサイズが統一されている。



Q3 カセットを抜くとき、本体中央にあるレバーを使うべき？

A 使わなくても構わない。

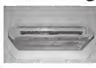
カセットコネクタの手前にあるレバーは、「イジェクト」と呼ばれ、奥にスライドさせることでROMカセットが簡単に抜ける。しかし、原理としては、手で抜き差ししてもまったく変わらないことから、実は、おまけ的なパーツと言っても過言ではない。



Q4 バグが出たカセットに「フーッ!!」と息をかけると直る？

A バグが直るのは単なる偶然。

端子部の接触が悪く、バグ（画面が正しく表示されない）が出た時にカセットやファミコン本体に息をかけると、ホコリが飛んできれいになると思われている。しかし、金属端子部がサビによる故障の原因になることから、実は完全に逆効果であった。



Q5 Ⅱコンに付いているマイクは何のため？

A 開発者の単なる遊び心。

ファミコン開発中はどんなジャンルのソフトが発売されるか未知数だったため、将来的に新しい遊び方の提案になることを想定して付けられた。マイクに音声認識機能はなく、一定音量以上の音に反応するだけだった。「ハドソン！」でも「チンチン！」でもどう叫んでも良かったわけだ。ちなみに、マイクの穴は23個あり、左上の穴一つだけが本物になっている。



Q6 自分でファミコンゲームを作れるって本当？

A 『ファミリーベーシック』で可能。

ファミコン上でBASIC言語によるゲームを作ることが可能な機器で、任天堂が開発販売していた。今で言う『スーパーマリオメーカー』の原点であるが、パズルなどのシンプルなゲームしか作れなかったため大ヒットとはならなかった。



Q7 タイトルに「ドラゴン」とつくソフトが多いのはなぜ？

A 『ドラゴンクエスト』が大ヒットしたから。

もともと人気だった「ドラゴンボール」シリーズのヒットも一因。『ダブルドラゴン』『ドラゴンバスター』『ドラゴンスクロール』『ドラゴンスレーヤー』など、タイトルに「ドラゴン」とつくソフトは30本もある。



Q8 どこのメーカーのソフトが一番多い？

A ナムコ。

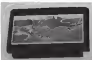
ナムコはトータルで83本を発売してダントツの1位。2位はコナミで59本。3位はバンダイで僅差の58本。4位は任天堂で51本。5位はタイトーで49本とつづく。ファミコンの生みの親である任天堂が、サードパーティーであるナムコより32本も少なかったのは意外である。



Q9 一番多いシリーズのソフトは？

A 『プロ野球ファミリースタジアム』（ナムコ）。

つづいて、『ファミリースタジアム'87』『ファミリースタジアム'88』『ファミスタ'89開幕版!!』『ファミスタ'90』『ファミスタ'91』『ファミスタ'92』『ファミスタ'93』『ファミスタ'94』の合計9本である。



Q10 マリオブラザーズって何者なの？

A 有力説はイタリア系アメリカ人の配管工兄弟。

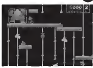
兄のマリオは、任天堂の看板キャラクター。『スーパーマリオブラザーズ』はもちろん、『ドンキーコングJr.』『テニス』など脇役を含めると、出演数は24本にのぼるが、マリオの名前の由来は、任天堂の米国法人が使っていた倉庫のオーナーから取ったとする説が有力。当時、家賃を滞納していた同社が、オーナーの名前をゲームに用いるのと引き換えに支払いを待ってもらったという。



Q11 マリオが悪役だったって本当？

A 本当。

『ドンキーコングJr.』では悪役として登場。1982年のアーケード版で初めて「マリオ」と個人名が付くまでは、「ジャンプマン」「ミスター・ビデオゲーム」などと呼ばれていた。その後、任天堂の代表作品に主役として登場するのは周知の通り。



Q12 クリボーはやっぱり栗がモチーフ？

A 違う。しいたけ。

LINEの任天堂公式アカウントで、マリオの名前を打ち込むとそれに対し返信が返ってくることが昨年話題になった。そこで明らかになったのが、クリボーのモチーフ。「クリじゃないですよ　しいたけです」と返信してくるのだ。名前の由来は、しいたけのつもりで書いたけど、栗に似ていたからクリボーになったとのこと。結構テキトーである。



Q13 もっとも定価が高いファミコンソフトは？

A 『魔先生のO・SHI・E・TEわたしの星』。

アイレムから93年3月26日に発売されたこのソフトは、なんと定価12800円。宣伝文句は、「ファミコン史上初の本格的な西洋占星術ソフト」。8つの項目を12星座と10惑星を組み合わせて占う内容。5000円前後が相場のファミコン市場において、この金額は破格であった。



Q14 光栄のソフトが高かったのはなぜ？

A 大容量のデータを使っていたから。

『信長の野望・戦国群雄伝』（90年）『水滸伝・天命の誓い』（90年）『維新の嵐』（90年）『三國志Ⅱ』（90年）『大航海時代』（91年）『ランペルール』（91年）『信長の野望・武将風雲録』（91年）『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』（93年）は、いずれも定価11800円だった。

※データの出典は、文化庁「メディア芸術データベース」より。



Q15 「ファミコン」の商標登録は任天堂じゃなかった？

A 本当。

1981年3月、シャープがオーブンレンジの発売を受けて「ファミコン」を民生用電気機械器具（家電）の区分で商標登録。83年10月には娯楽用具の区分でも商標登録。その後、娯楽用具の区分での「ファミコン」商標を任天堂に譲渡したのだ。そのため、家電区分での「ファミコン」商標はシャープが今も保有している。



こりゃたまげた!! 高額ゲーム!! 驚愕のプレミアソフト大紹介!!

非売品ソフトや、発売数が少なく希少性の高いソフトなど、様々な理由で現在プレミア価格で取引がされているもソフトがある。ここでその中でも特に高額だと話題のソフトを紹介していこう。

『Nintendo World Championships』

ゴールドカートリッジ(任天堂)

約1200万円





非売品ソフト

同名の「Nintendo World Championships」という大会用の公認ソフトで、全部で116本しか作られていない超激レアソフト。セミファイナリストに配られた90本の灰色のカートリッジと、大会優勝者や「Nintendo Power」という雑誌のコンテスト勝者に配られた26本の黄金のカートリッジが存在するが、かつてオークションに出品され、9万9902ドルの価格をつけた。現在、世界一のプレミアソフトと謳われている。

『キン肉マン マッスルタッグマッチ』

ゴールドカートリッジ(バンダイ)

約100万円

非売品ソフト



1985年に発売され、累計100万本のミリオンヒットを記録した本作だが、ゲーム大会でハイスコアを記録した8名(8本)のみに贈呈された非売品ソフトは、オークションでかつて100万円超を記録。8本といっても、それぞれ、アシュラマンの代わりにペンタゴン、バッファローマンの代わりにブラックホールがキャラとして登場するなど、実際は世界で1点ものの超絶レア。ただし、希少性ゆえに、偽物が出回っていて警戒されているレアソフトである。

『ファミリートレーナー ランニングスタジアム』

NTSC北米版(バンダイ)



非売品ソフト

約1180万円

1986年にバンダイから発売されたソフトだが、翌年発売された北米版は、直後に任天堂によって回収されたため、流通量が極めて少ない。カセットのみは12万円程度の相場となっているが、箱・取説完備の美品が9万6000ドルで取引きされ、市販されたファミコンカセットの中では世界最高額のファミコンカセットとなった。流通したソフトは200本程度と言われている。

『ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!!』

ゴールドカートリッジ(バンダイ)

非売品ソフト



約91万円

昨年、ヤフオクで、『ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!』のゴールドカセットが91万円で落札され話題となった。ゴールドカセットはイベントで限られた人だけが入手できた非売品。レアはレアだが、時々出回るので、これまでは大体10万円程度で取引されていたが、付属品もしっかり保存されており、さらにイベント会場で入手できたグッズもついていたのが高額になった理由のようだ。

『バイナリィランド』
祝御結婚バージョン（ハドソン）



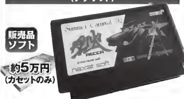
ハドソンから1985年に発売されたファミコン用ソフト。関係者の祝儀で配られたというプレミア版は、金色にメッキされたカートリッジの上に「祝御結婚」と書かれたシールが張られている。かつてテレビ番組「お試しかっ!」で、全ファミコンソフト中で第3位のプレミア度にランクされ、39万8000円の値をつけた。昨今、当事者が否定するコメントを流し贋作疑惑も起こったが、やはり実在するという関係者の意見もあり、情報が錯綜してい る。

『ロックマン4』
ゴールドカートリッジ（カプコン）



カプコンが、ボスキャラのデザインを一般公募した際、採用された8名のみに贈呈された非売品ソフト。2014年の「なんでも鑑定団」に、「ブライトマン」をデザインした本人が登場し、ファミコンファンを騒然とさせた。そのときは40万円の値段をつけたが、現存する数があまりに少なくオークション市場の流通にも乗らないため、実際の成立価格はもっと高額になるのではないかと言われている。

『サマーカーニバル 92 烈火』
（ナグザット）



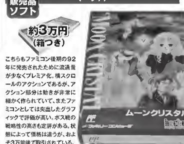
ファミコン末期の92年に発売されたがゆえにプレミア化。縦スクロールシューティングゲームであるが、これまでのファミコンソフトの中で群を抜く圧倒的な敵や弾の数、巧妙な敵の配置などによる非常に高い難易度が特徴。これらがじわじわと再評価され、非売品以外の中古市場で、有数のプレミアソフトの1つとなっている。

『バトルフォーミュラ』
（サンソフト）



スーパーファミコンが登場してから一年が経った中でサンソフトがファミコン向けに発売したソフト。同社が4ヶ月後に発売した「ギミック!」と同様にファミコン標準を凌駕するクオリティで、"ファミコン末期の隠れた名作"と称されている。状態の良いものだと、10万円を超えるオークションの取引実績もあるようだ。

『ムーンクリスタル』
（ヘクト）



こちらもファミコン後期の92年に発売されたために流通量が少なくプレミア化。横スクロールのアクションであるが、アクション部分は動きが非常に細かく作られていて、またファミコンとしては突出したグラフィックで評価が高い。ボス戦の戦略性の高さも定評がある。状態によって価格は違うが、およそ3万前後で取引されている。

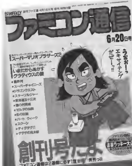
『ギミック!』
（サンソフト）



1992年1月にサンソフトが発売したゲームだが、ファミコン末期ということもあり、流通量がかなり少なかったためプレミア化。非売品を除いたファミコンソフトの中では、かなり高額の2～3万円で取引されている。ほんわかした世界観とかわいい主人公がウリのアクションゲームで、音楽も秀逸のため、ゲーマーたちがひそかに絶賛しているソフトだ。

キミは覚えているか!? 85&86年創刊 ファミコン雑誌

ゲームの主流がパソコンからファミコンに移った85～86年頃、相次いで創刊されたファミコン雑誌。裏ワザやレビューのチェックに明け暮れたあの青春時代を思い出そう。



現存する唯一の週刊ゲーム誌

『ファミコン通信』（アスキー）
新作情報を中心とした総合情報誌へと編集スタイルを移行させ、業界のトップに君臨。『ファミ通Bros.』、『ファミ通Sister.』など様々な姉妹誌を生んだ。現在も、週刊で刊行中だ。



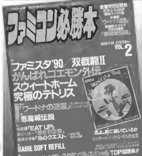
世界初のファミコン専門誌

『ファミリーコンピュータMagazine』（アスキー）
一時期はゲーム雑誌の代表格であったが、『ファミ通』に次第にシェアを奪われていく。後に、NINTENDO64中心の『ファミマガ64』と誌名変更するも、1998年3月発売の同年5･6月合併号をもって休刊した。



連載漫画も人気を博す

『マル勝ファミコン』（角川書店）
ゲーム攻略以外にも連載漫画にも多くのファンがいた。1990年11月のスーパーファミコン発売に伴い、1991年4月より『マル勝スーパーファミコン』に改題。さらに、1996年に『マル勝ゲーム少年』と改題した後、翌97年に休刊した。



他誌を批判する編集方針も話題

『ファミコン必勝本』（JICC出版局［現・宝島社］）
他のファミコン雑誌を激しく批判するなど攻撃的な編集方針でも知られた。1990年に入ると部数は減少し、創刊100号を達成した直後に月刊総合誌『HIPPON SUPER!』へとリニューアル。その後幾度かの改題の後、1998年5月1･15日合併号を以て休刊した。

ファミコンが発売された1983年当時、すでにゲーム雑誌としては、『ログイン』（アスキー）、『テクノポリス』（徳間書店）、『コンプティーク』（角川書店）などが発売されていたが、メインはパソコンゲームで、ファミコンは派生的な紹介でしかなかった。翌1984年に『Beep』（日本ソフトバンク）が発売され、ファミコン特集が組まれるも、まだパソコンゲームと並ぶ企画の一つという扱いだった。

しかし、1985年7月に『ファミリーコンピュータMagazine』（徳間書店）が日本初のファミコン専門誌として創刊されると、翌年1986年に、『ファミコン必勝本』（JICC出版局［現・宝島社］）『マル勝ファミコン』（角川書店）『ファミコン通信』（アスキー）といった、いわゆる〝4大ファミコン雑誌〟が次々と創刊される。

『ファミリーコンピュータMagazine』は、編集部が任天堂発売のソフトの説明書の編集も手がけるといったコネを強みとし、その情報力を活かした企画で支持を得た。攻略記事も充実しており、全盛期はほぼ毎号攻略本の別冊付録が付いていた。

『ファミコン必勝本』は、オールカラーの誌面と250円という低価格が特徴で、前身は別冊宝島シリーズで刊行された『ファミリーコンピュータ必勝本』というムック本だった。

"僕らの青春"の攻略を手助けしてくれた！ ファミコン雑誌の数々!!

ファミコン以外のソフトにも注目

『ファミコンチャンピオン』（秋田書店）
1986年7月創刊。セガ・マーク3や、当時ソフト新規発売が少なくなっていたスーパーカセットビジョンの記事にかなりの分量を割いていたのが特徴的だった。

エニックスとの訴訟が話題に

『ハイスコア』（ハイスコアメディア社）
1986年3月に創刊。1987年2月、『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』の、序盤にある塔の階段と宝箱の写真を掲載した問題で、エニックスによって裁判を起こされたことが話題に。

アングラな作りで熱烈ファンも

『ゲームボーイ』（マガジンボックス）
1985年12月創刊。他のゲーム雑誌とは違って、アウトローな商品を扱う会社の広告が多く掲載されていた。なお、1989年に任天堂が発売した同名の携帯ゲーム機とは無関係である。

売れ行き不調で、すぐに休刊

『ファミコントップ』（学研）
1986年4月に創刊。現存する本が少なく、希少なゲーム雑誌として、現在、ネットや古書店で高値で取引されている。

最強ゲーム情報誌を謳って刊行

『ファミコンBEST』（学研）
学研が『ファミコントップ』休刊後に、1988年にムック形式で6冊刊行した。

家庭用ゲーム機を大特集

『BEEP』（日本ソフトバンク）
1984年12月創刊。創刊当初から、家庭用ゲーム機の話題を大きく取り扱うことで他のパソコン雑誌との差別化を図った。

同時期に他社から刊行されていた同種の攻略本よりも高い年齢層を想定した誌面構成が話題になり、1986年3月8日、月刊誌『ファミコン必勝本』として正式に創刊し、半年後の9月には月2回刊へ移行した。

『ファミコン通信』は、1986年6月に『ログイン』の1コーナーとして人気があった企画が、独立する形で創刊。今や様々な商品比較企画であるクロスレビューは、1986年10月31日号より開始されたこのファミ通が大本である。説明不要だとは思うが、4人の編集者がレビュアーとしてゲームソフトをプレイし、各人10点満点、計40点満点で採点するコーナーで、影響力が非常に高く、このクロスレビューによって脚光を得た新規作品も少なくなかった。1991年7月26日より、週刊誌となる。

『マル勝ファミコン』は、1986年4月に、『コンプティーク』の1コーナーから分離する形で創刊。当時トップシェアだった『ファミリーコンピュータ Magazine』と同じ月2回刊だった。1987年に連載が始まった『魍魎戦記MADARA』（原作・大塚英志／画・田島昭宇）が大ヒットした。

その他にも、1986年4月に創刊するも、ほどなく休刊となった『ファミコントップ』（学研）、1986年3月に創刊され、1990年まで続いた『ハイスコア』（ハイスコアメディア社）、1986年7月、ゲーム雑誌創刊ラッシュの中で創刊され、89年8月に休刊となった『ファミコンチャンピオン』（秋田書店）、1985年12月創刊され、アングラな作りが一部で支持された『ゲームボーイ』（マガジンボックス）などが発売された。

ファミコン大好きタレント
いちご姫インタビュー

いちごグッズの収集で有名ないちご姫だが、実は芸能界屈指のゲーマーでもある。さらに今でも愛してやまないというファミコンの魅力を語ってもらった。



――かつては、「ゲームレコードGP」（※玉袋筋太郎がMCを担当し、2007年9月から2011年2月までMONDO TVで放送されたバラエティ番組）などのファミコン番組にも出演し、今でも数多くのソフトを持ってやり込んでいるということですが、ファミコンにハマるきっかけは何だったのでしょうか？

いちご「お兄ちゃんの影響が絶大でしたね。お兄ちゃんはゲームが上手くてずっと負け役として対戦させられていました」

――最初にやったゲームは？

いちご「アイスクライマー」です。二人でやると協力プレイとかには絶対にならずに、必ずやっつけ合い。お兄ちゃんにずっとやられ続けていましたね」

――一番印象に残っているゲームといえば？

いちご「ドクターマリオ」です。これは私、超上手くて、誰とやっても勝つ自信あるんですよ。ファミコン芸人のフジタにも私がコツ教えたくらいで。今も引っ張り出して、よく遊んでます」

――いちご姫にとって、ファミコンの魅力といったら何でしょう？

いちご「大袈裟じゃなくて、青春が全部詰まっている。今なら、Wiiやスマホのゲームもやりますけど、やっぱりファミコンに戻っちゃう。今と比べてグラフィックもヒドいし、ストーリーも短かかったり、クソゲーも多いけど、バグ探しとか自分だけしか知らない裏ワザなんかを見つけることが出来るのは、ファミコンの最大の魅力。たとえば、「シティコネクション」では私が見つけたオリジナルの裏ワザとかもあります。車を走らせる時に、走行距離をなるべく進まないようにする、左右連打移動は私が見つけた裏ワザです。指に一カ所、めっちゃたこができるので、あまりオススメはしませんが（笑）」


高橋名人との2ショット

――やり込んでますねえ。ところで、知人のタレントを集めて「ファミコン合宿」なるものを定期的に開いていると伺いましたが、どんな方が集まるのでしょうか。

いちご「不定期ですけど、フジタ、アキラボーイ、ガリベンズ、きくりん、326、有村昆なんかが集まって夜通しファミコンをやったりしますね。あ、あと河相我聞も来たことあ

ファミコンが好きな人じゃなきゃ付き合えへん!!


子供にもファミコンの魅力は伝えるという


なかの芸能小劇場で行われたフジタ氏主催のイベントにも参加したいちご姫

いちご姫オススメのゲーム!

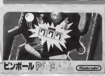
長年遊んできたファミコンの中で、今やっても楽しいとオススメの作品に『ヨッシーのたまご』『ドクターマリオ』『スーパーチャイニーズ』、『ピンボール』『ツインビー』などを挙げた











りますよ」

―あの俳優の!?　ファミコンが好きなんですか?

いちご「そうです。友達の繋がりで、ファミコン好きだってことが伝わって、じゃあ今度一緒にやりましょうってことになって、何人かで集まりました」

―良い大人が……なんて思っちゃいけないのでしょうが、皆で集まってのファミコンというのは、どんなところが面白いのでしょうか?

いちご「みんなどんな手を使うかとかチェックするだけでも面白いですよ。性格も出ますし、大人になったからこそ、勝ち負けにこだわってバトルしたくもなる。ファミコンだからこそ、今のゲームにはない対戦の面白さがあるゲームも多いですし」

―なるほど。ところで、今やっても楽しいオススメのゲームといえば、何がありますか?

いちご「先に上げた『ドクターマリオ』は一番ですが、『ヨッシーのたまご』なんかも面白いですよね。あと、『ヨッシーのクッキー』、『スーパーチャイニーズ』、『ピンボール』とか。あと個人的に高橋名人の前でやって褒められたこともある『ツインビー』などは、ファミコンをやったことのない世代でも、やってみたらハマるんじゃないですかね」

―最後に、いちご姫にとってのファミコンとはどんなものでしょうか?



いちご「理想の男性の絶対条件。だから、どんなにルックスがタイプでも、お金持ちでも、ファミコンが好きでない人とは付き合えない。結婚していますけど、今の旦那が実際にそうで、付き合う前からも、結婚した今も、一緒にファミコンやっていますから」

―ファミコンのない人生はありえないというわけですね

いちご「その通りです。子供にもこれからファミコンの面白さを教え込むつもりですよ」

検証！ ファミコン都市伝説

信じるか、信じないかは、アナタ次第!?

ネットが普及する前だけあって、ファミコンにはまことしやかに長年信じられてきた都市伝説がある。ここで、当時少年たちを信じさせた都市伝説をまとめて検証していこう。

『ドラクエ3』の武闘家は LV99になると魔法を覚える

検証01

残念ながらガセネタである。他にも「ドラクエ3の武闘家はLV99になると会心の一撃しか出さなくなる」というものもあった。実際は、会心の一撃が発生する確率は「レベル÷255」となっていたので、レベル99にしても2~3回に1回の会心の一撃が出るのが限界。ただし、それでも、レベル99の武闘家が繰り出す会心の一撃は他のどんな攻撃よりも強かった。

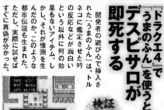
『MOTHER』の巨大ロボット戦で1時間ほど粘ると「勝負がつかなかった!」と戦闘が終了し、イヴが最後までパーティーから離れない



検証02

当時、単なる都市伝説と一蹴するユーザーも多かった噂だが、実在した裏ワザ。「ノミとシラミ」というアイテムを相手に使うと、オフェンスとディフェンスが大幅に低下。これを3回行えば、相手から受けるダメージを最小値の1まで減らすことができ、こちら側の与えるダメージも1になるので、戦闘はそこで膠着状態に。そのままの状態で255ターンが経過すると(これが大体1時間程度)、突然、メッセージウィンドウに「しょうぶが　つかない」と表示され、戦闘が強制終了。その後はイヴが最後までパーティから離れないのだ。

『ドラクエ4』で「うまのふん」を使うとデスピサロが即死する





検証04

開発者の遊び心で挿入された「うまのふん」は、トルネコに鑑定させた時の反応などが面白いという以外に何の効果もないアイテム。しかし、それが憶測を生んだのか、このような都市伝説も生まれた。ただし、実際に試せばすぐに真偽が分かった。

『ゼビウス』のバキュラは256発撃てば、破壊できる

検証03

数あるファミコンの都市伝説の中でも最も有名な都市伝説の一つ。あるゲーマーがプログラムを誤認して解析したものを、パソコン雑誌に投稿したのが元ネタだと言われている。実際はゲームのシステム上、バキュラに撃ち込める弾丸の数は84発が限界で、物理的に不可能だった。ちなみにプログラム上も、破壊は不可能であることを開発者が後に認めている。



『スーパーマリオ』でマリオがポール飛び越える

検証05

普通に勢いをつけただけのジャンプではダメだが、裏ワザを使えば、実現可能だった都市伝説。初期のファミコンならではのバグ技だが、ポールを越えた先は何もない平地が延々と続くので、タイムアウトによる死亡まで抜ける事が出来なくなる。

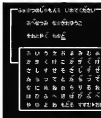


『ドラクエ1』でモーニング娘。の名前の復活の呪文がある

検証06

発売当時ではなく、後からなって出てきた都市伝説だが、『ドラクエ1』が発売されたのは1986年。モーニング娘。の結成はまだまだ先の話である。ところが、「あへなつみ　なかざわゆうこ　それとやぐちなど」と復活の呪文を打ち込むと、見事レベル21で復活するのだ。当時の3人のメンバーはそれぞれ、中澤裕子（13歳）、安倍なつみ（5歳）、矢口真里（3歳）といった年齢であり、開発者が知っているわけはない。

予言にも思えるが全くの偶然の一致なのだ。

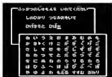


『ドラクエ1』の復活の呪文で、未来が分かる

検証07

右記のモー娘の名前だけでなく、さらにドラクエの復活の呪文には未来を予言するパスワードが埋め込まれていることが話題になった。例えば、「しのひかり　つなみおそいて　ひげきそと　ひばく」と入力すると、主人公が幾つかの「たいまつ」や「やくそう」などのアイテムを多めに持っていることに加えて、呪われた「のろいのベルト」まで持った状態で始まる。これは、311の震災と原発事故を予言したものとも受け止められる。さらに、「さかいのりこよこむかいた　しろまさし　あすか」（酒井法子よ小向田代まさし　ASKA）。と打ち込むと、大麻を想起させる「薬草」を6つ持った状態で始まる。

保存状態が無数に近くあるので、あくまで偶然の一致ということだが、まだまだ多くの"予言"が隠されているかもしれない。





『スパルタンX』で24週目になると、真のボスとしてシルビアが襲ってくる

検証08

ブルースリーの『死亡遊戯』をモチーフにした本作。5階にいるボスのミスターXを倒すと、主人公とヒロインのシルビアが再会し、以下面をループするというシステムだったが、アルファベットのXと同じ順序（A、B、C、D…Xが24番目）である24週目になると、シルビアが真のラスボスとして主人公に襲い掛かってくるという噂があった。残念ながら、これはガセて、当時発売されていた『ファミコンロッキー』に同様の内容が描かれていたことで、多くの読者が真実であると思ってしまったようだ。難易度の高い本作で、実際に24週して確かめたというユーザーも現れたが、残念ながら無駄な努力だった。



『えりかとさとるの夢冒険』に隠れたメッセージが仕組まれている

検証09

1988年にナムコが発売した子供向けゲーム。双子の兄妹「えりか」と「さとる」が、「時の冠」を求めて動物たちが暮らす不思議な世界を冒険するという設定だが、発売から16年後の2004年に、壮絶なメッセージが隠されていたことが明らかになった。現在はエミュレーターでカセットからデータを吸い出してパソコンで遊ぶことが、知識さえあれば誰でもできる。そこであるユーザーが、解析していたところ、このゲームの使われていない音楽データが見つかり、そこをたどると、隠しメッセージの出現方法が見つかったという。メッセージは、「ひでむし」という開発者が書いたもので、同僚に対しての愚痴・罵倒の言葉などが記されていた。しかも、その内容がかなり壮絶で、「てめェーだよ　てめェー」という罵声や、具体的な女性スタッフの名前の後、「まえのばん6かいもセックスして　シャワーも　あびすに　かいしゃに　くるなよ」といった、子供向けソフトでなくても、口に出すのも憚れるような文言が並んでいた。「ひでむし」が過酷な開発環境の中で、他のスタッフたちに恨みを抱いていたことが痛いほど分かる内容だが、子供向けのソフトに、このような私怨がひっそりと仕込まれ、そのまま流通してしまっていたとは、何とも空恐ろしい話である。





検証10

『スーパーマリオ』に幻のワールド9がある

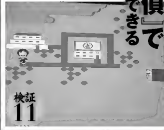
永遠の名作『スーパーマリオブラザーズ』は1ステージから8ステージまでのゲーム構成である。しかし、それ以上はないはずの幻の9ステージが存在するのだ。これは開発者も意図していなかったバグ技であるが、同じ任天堂のゲーム『テニス』を使うことで、ステージ9に挑戦することができるようになる。さらにステージ9だけでなく、256ステージまでをプレイすることが出来ることが分かった。プレイする方法は、かなりイレギュラーだが、以下のような手順である。

❶マリオをプレイした後、
❷電源をつけたままマリオをひっこぬき、「テニス」にチェンジ。そしてリセットボタンを押し、テニスのテーマが鳴る前にボタンを押してゲームを開始。
❸ボールをサーブして、得点が発生する前に、電源をつけたまま「テニス」もひっこぬいて再びマリオにチェンジ。
❹リセットを押してAボタンでゲームを始めると、正規のステージ以外をプレイすることができるのだ。

ただし、まともにプレイできる面はそれほどなく、いきなりタイムアップで死んだり、一歩も動けなかったり、画面が暗転したまま止まってしまったりといった理不尽なものばかり。しかし、そのシュールさが受けて、現在もそのプレイ模様がネットにアップされ、日々再生されている。当時のファミコンだからこそ出来た愛すべき裏ワザだったといえるだろう。

『さんまの名探偵』で「パックマン」がプレイできる

雑誌『ファミリーコンピューターマガジン』で掲載されたウソ技が元ネタで、多くのユーザーが信じてしまって都市伝説化。『さんまの名探偵』は、ストーリーが進行するにつれてマップ上で行ける場所が増えていくが、ナムコビルは、それとは別にゲーム開始当初からマップに表示されている。このビルに行く事は絶対に出来ない設定になっているのだが、当時のユーザーは、実は行く方法があるのではないかと思っていた。そんな時に噂が流れたのが、まことしやかに広まってしまった。ちなみに、当のナムコの関係者すら騙されたという。



検証11

『F1レース』でボタン連打したらマシンが音速を超える

信じて何度もチャレンジした当時の子供たちは多かった都市伝説だが、ガセネタだ。元ネタは、『月刊コロコロコミック』(小学館)で80年代に連載されていた『ファミコンロッキー』の作中に登場したことによる。『ファミコンロッキー』が元となった都市伝説は他にも多い。



検証12

『チャレンジャー』で列車の面の最後にいるボスにナイフを12発当てると最終面にワープする

『チャレンジャー』は1985年10月にハドソンから発売されたアクションゲーム。これも元ネタは、『ファミコンロッキー』。噂を信じて、何度もチャレンジするも、倒すことが出来ずに悔しい思いをした少年たちは多かったろう。しかし、この都市伝説は、裏ワザではあるが、実現可能だったのだ。ボスのドン・ワルドラドの耐久力が、実際にナイフ12発分に設定されていて、倒すと800点が入り、最終ステージ直前までワープできるようにプログラムされていた。ただし、実際は12発当てる前に叩き落されてしまうので、連射装置を使おうが、事実上はほぼ不可能で、エミュレーター上で可能になった。倒すことに成功した場合は、即座に場面が切り替わり、シーン4の入口前までショートカットができる。



検証13

『源平討魔伝』のスタッフが祟りで死んだ

検証14

スタッフロールに急逝した天才プログラマーの深谷正一氏への哀悼の意をのせたことで話題になった。

1185年の壇ノ浦の戦いで戦死した平景清が復活して、義経や弁慶と戦い、三種の神器を集めて平家の仇敵である源頼朝を討ち取るべく鎌倉へと東上するという設定から、当時からオカルト好きの間で、祟りではないかと騒がれた作品。ただし、実際は前の年に亡くなっていて、本作とは深く関係なかった。ただ31歳の若さで急逝した深谷氏の死が、当時のナムコ開発陣に大きな衝撃を与えたことは事実で、死後しばらくの間にリリースされた幾つかのナムコ作品では、エンドロールなどで深谷氏へのスタッフの思いを込めた言葉が織り込まれていた。



『オホーツクに消ゆ』で野村真紀子が血の涙を流す

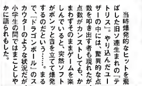
検証15

あるプレイヤーがゲームの登場人物の野村真紀子のアップで、目に赤い点があったのにある日気がつく。そしてプレイし直すたびに、赤い点の面積が広くなり、最後は目から血の涙を流すという都市伝説。元ネタは『ファミ通』に載っていた「教会のフリマで買った」という『オホーツクに消ゆ』のカートリッジの話。実際に、赤い涙の写真付きで掲載され、証拠写真もあり、純真な少年たちは信じてしまったのだ。後にガセであったと判明したが、少々人騒がせなネタであった。



『テトリス』の数字がカンストするとソフトが爆発する

検証16



当時爆発的なヒットを飛ばした旧ソ連生まれの『テトリス』。やり込んだユーザーの中には、驚異的な点数を叩き出す者も現れたが、点数がカンストしても、かまわずそのままゲームを楽しんでいると、突然ソフトがボンッと音を立てて爆発するのだという……。まるで『ドラゴンボール』のスカウターのような状況だが、小学生の間ではまことしやかに語られもした。

『ファイナルファンタジー3』のナゾのキャラ「つるぎざき」は実在する

検証17

ギサールの村のとある場所に上のような隠し部屋があり、その中にピンク色の髪をした「つるぎざき」という女の子がいる。話しかけると、「あたし つるぎざき。おてがみ いっぱいかくの!」と喋り、この台詞のあと、「みなさんも おてがみ ください ね!」というスクウェア開発部のコメントが表示され、会話は終了する。

特にストーリーと関わりのないこの隠れキャラは一体何者なのかと当時から話題になっていたが、近年、「つるぎざき」が実在していたことが分かった。「つるぎざき」はFF2の熱狂的ファンで、当時、スクウェアへファンレターをたくさん出していた女の子だったのだ。

しかし、そのファンレターがあまりに多いので、当時スクウェアが編集・発行していたファン向け冊子の読者投稿ページ内に、「はがきばっかりかいてないで勉強しろー!」と彼女のイラストを紹介しながら突っ込みを入れるコーナーを特設。すると、それ以降、彼女はイラストを送ることをピタリと止めてしまったのだ。

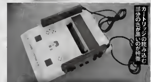
編集部はジョークのつもりだったのだろうが、この件はスクウェアの開発陣を大いに反省させ、超人気シリーズでありながら、ゲームの中で隠れキャラとして「つるぎざき」を登場させることで、誠意を見せたのだ。ただし、後に「つるぎざき」さん本人がブログで語ったことによると、投稿ペースが落ちたのは、他で多忙になったためで、たまたま投稿ページの掲載とタイミングが重なってしまったのが真相のようだ。





非ライセンスのファミコン本体。台湾人のモデルがカワイイ

中身は綺麗に梱包されている。「5 in 1」のお得なソフトが入っている


カートリッジの読み込み部分の色が黒いのが特徴

中国バッタファミコン検証

China fake
family computer verification

全世界で6000万台も売れたファミコンを中国がパクらないわけがない。本誌編集部が上海の路上で仕入れたバッタなハードとソフトを検証していこう。

一つに196本も！ お得過ぎる違法ソフト！
まさかのファミコンで『鉄拳』!?

お得すぎる196本入りソフト。これ1本あれば(昔なら)数年は遊べた

まさか、ファミコンで『鉄拳』が出来るのかと思ってプレイすると‥

▲中身は『ファイナルファイト』というオチ

▶延々バグ画面が出続けて、どうしても読み込めないソフトも……

◀一見正規版の中古品にも思える品も、良く比較すると色が違う……

本企画の進行中、編集部員の一人が、およそ8年前に上海に旅行に行った際に、路上で並べられて売られていたファミコンのソフトとハードを、大人買いしたことを思い出し、オフィスに持ってきた。買ったはいいが、ほとんど帰国と同時に、押し入れで眠ったままだったという。

8年前といえば、今みたいにスマホで高性能のゲームをやる時代ではまだなかったものの、もうとっくにファミコンの生産は終了し、プレステやDSが花盛りの時代。「今さらファミコン!?」と言いたいところだったが、中国では当時まだまだ現役のユーザーがいたのだろうか。

ズラリと並んだソフトの価格は、1本大体日本円で数百円程度。ただし、「●● in 1」といった1本のソフト中に複数のタイトルが入ったものは、多少値が張ったという。

本体のほうは、中国では知る人ぞ知る中国ゲームメーカーの「小霸王」製。本人もうろ覚えになっているが、当時の価格で確か3000円程度だったとのこと。台湾のモデルも出演しており、一見すると公式の品に見えるが、どこにも任天堂のロゴはない。「5 in 1」というソフトが挿入されている時点で、非ライセンスの互換機である。中身は美品で、正常に稼働した。

ソフトのほうには、日本語のシールが貼られているものもあり、一見すると中古のようにも思える品もあったが、実際のソフトと比較すると、ソフトの色が違う。例えば、『ディグダグII』は、実際は黒だが、なぜか黄色。『アイスクライマー』は、実際は水色だが、紫がかった青である。中身自体は違法にコピーしているだけなので、全く一緒である。

また、「●● in 1」のソフトも、お得とばかりは言えないものも。まずは何度差し込んでも読み込めないソフトが何本かあった。

また、パッケージのシールに『鉄拳』の写真が使われた「4 in 1」のソフトを、まさか「ファミコンで『鉄拳』が出来るのか！」と驚きつつ読み込んでみると、中は、『ファイナルファイト』だったりもした。

しかし、不良品がありつつも、そんなものをカバーして余りある「196 in 1」の存在。なんと、これ1本で196本ものタイトルが入っているのだ。あまりにボリューミーなソフトである。

読み込んでみると、英語表記で、懐かしいタイトルがしっかり196本欠けることがなく並んで、プレイが可能だった。

しかし、196本も入っていると、なんだか1本当たりのありがたみが極端になくなるのも事実。実際、購入して日本に持って帰ってきたゲームオタクの編集部員も、買っただけで満足して、プレイすることはなかったという。

中国ならではのパッタソフトの数々だが、やはりプレイするなら正規品。中身は同じでも、思い入れもありがたみも違うことは確かだ。

栄光の陰で起こったアブないニュースを網羅！

ファミコン表年表&裏年表

ファミコンが生まれた83年からピークの盛り上がりを見せた90年まで、一体どんなことが起こったのか。一般的なゲーム年史では忘れ去られたニュースなどを交えて、表と裏に分けて見ていこう。

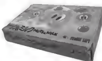
※【表】は、ファミコンの歴史に重要な事件。【裏】はファミコンの歴史の上で失敗と思えるものや、事件、犯罪などを扱った。

表年表

1983年

1983年7月 ファミリーコンピュータ発売

当時、日本の家庭用ゲーム機市場はエポックのカセットビジョンや海外メーカー・アタリ2800の勢力が強かったが、それに一石を投じたのがファミリーコンピュータ（以下、ファミコン）。価格も家庭用ゲーム機としてはかなり低価格で、カセットビジョンとほぼ同等の1万5000円。高級機アタリ2800が2万4800円で、ファミコンは、廉価路線普及機アルカディアと比べても4800円安いこともあり、任天堂は年内に50万台を生産、販売する予定と超強気の数字を出している。このファミコン発売に対抗してエポックはカセットビジョンをカセットビジョンJr.にモデルチェンジ。価格も半額以上値下げして5000円となった。



1983年7月　ハドソンが初のサードパーティーに

ファミコンの黄金期を担ったハドソン。ファミコン初のサードパーティーとなったのもハドソンだった。第1弾ソフトは、7月28日に発売された「ナッツ&ミルク」。7月31日に第2弾「ロードランナー」が発売され、ミリオンセラーを超える大ヒットとなった。1985年2月に「バンゲリングベイ」、3月に「チャンピオンシップロードランナー」を発売した。この2本は、初年度にそれぞれ50万本の大量出荷を計画していたことが新聞でも取り上げられている。

裏年表

1983年

1983年10月 シャープ、ファミコンが出来るマイコンTVを発売

ファミコンが発売された3ケ月後、シャープが発売したのが、任天堂と共同開発した8ビットマイクロコンピュータ内蔵の「マイコンテレビ」。当時の新聞記事に掲載されていた、このテレビでできることは、「60個のパターン図形と13種類の色を組み合わせた絵が書けるので編み物や刺繍などの図案作成に使える。130種類の文字を使って文章を書くことができ、テレビ画面を伝言板やスケジュール表として使える。別売りのカセットを使うとテレビゲームが楽しめる。このテレビゲームがファミコンのことで、前面にカセット差込口が付いている。とある。価格は14インチが9万3000円、19インチが14万5000円。シャープはファミコン関連商品を融合させるのが好きで、後にツインファミコンなども発売している。



1984年

1984年9月　ファミコンが売れすぎて任天堂減益

どうしてこんなことが起こったのかというと、ファミコンが売れすぎて中のIC（集積回路）が不足してしまい、結果ファミコンの製造コストが値上がりしてしまったため。またゲームウォッチなどの輸出も不振で、その原因はIC不足に加えて、アメリカのゲーム市場が停滞してい

1984年

1984年2月　任天堂とナムコが提携を決定

今はハードを出したメーカー以外のメーカーがソフトを販売することはすっかり当たり前になっているが、当時はまだまだ珍しい時代。新聞記事によるとこの提携は、家電各社の統一規格「MSX」に対抗していく狙いと、ソフト分野の弱い任天堂には強力な援軍となりそうであるということの2点が強調されている。この提携の第1弾ソフトとして同年9月に「ギャラクシアン」が発売された。

1984年6月　ファミリーベーシック発売



こちらも「MSX」に対抗して販売されると当時の記事。記憶容量が16キロバイトで、バックアップ機能には乾電池を使用していた。BASIC言語に基づいた簡単なゲームプログラムを自作することができるようになった。なお、キーボードの配列は、アルファベットに関しては現在と同様だが、カナ配列に関しては現在の一般的なキーボードと異なり五十音順に並んでいた。

1984年10月　任天堂と小西六エニックスが提携

現・スクウエアエニックスの小西六エニックスがファミコン用にソフトを提供することが決定。パソコン用として発売し人気だった『ドアドア』が1985年7月に発売された。当時、小西六エニックスはパソコンソフトショップ向け卸売が主体で、玩具店向けの販売ルートを持たなかったが、『ドアドア』をきっかけにルートを築き、それが後に『ドラゴンクエスト』の大ヒットにつながっていく。

1985年

1985年7月　ファミリーコンピュータ　ロボット発売



ロボットは専用カートリッジをファミコンにセットし、テレビ画面と「ロボット」双方を同時にコントロールして遊ぶ。乾電池を電源にし、体内に組み込まれた3個のモーターで物をつかむ、離す、持ち上げる、下げる、体を回転させて物を左右に運ぶなどの作業を行うことができる。動作命令はテレビ画面から光の信号を送り、ロボットは信号を光センサーで捉えて行動する。これは任天堂の玩具「光線銃」の技術を使っている（ファミコンソフトではダックハント等でも利用）。

ることも指摘された。

1984年10月　任天堂　ファミコンソフトの価格を値上げ

これまでに任天堂が発売していたソフトは全て一律3800円だった。しかし、10月発売分のソフトから4500円に。これに伴い、過去に発売されたソフトも4500円に値上がりするという現在では考えられないことが起こっている。

1985年

1985年2月　ノーパン喫茶が消え、ファミコンの勢いがさらに増す



1985年2月に「風俗営業等取締法」が「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」と名前を変え、大幅に規制された。この規制により、従業員が下着を履かない喫茶店、通称ノーパン喫茶がなくなった。と同時にゲームセンターも風俗営業の許可が必要となり、営業時間の規制など、子どもが出入りしにくいお店になってしまった。この影響を受けファミコンがさらに勢いを増していくことに。

1985年3月　芦屋市幼児誘拐事件の幼児、保護された後「ファミコンをやりたい」

芦屋の自宅から6歳の男の子が誘拐され大きな話題となった事件。男の子は1日半後に救出され、記者会見には200人以上の報道陣が詰めかけた。なぜこの事件がファミコン年表に入ってくるのかというと、その記者会見で男の子が「家に帰ったら、ファミリーコンピュータで遊びたい」と語っているから。当時の子どもの間でファミコンが大流行していたことが感じ取れる。

1985年4月　任天堂　ツクダから警告を受ける

玩具問屋のツクダが任天堂に対して、ツクダが登録商標している「ファミリー」を無断で使用していると警告状を送る事態に。ツクダはファミリーコンピュータの名称でゲーム機やソフトを製造、販売するのはツクダの商標権を侵害するとし、自粛を求めている。ツクダが警告状を送ったのは他に、ナムコ、タイトー、ハドソンなど数社。任天堂は「ファミリーコンピュータ」を商標登録しているため、商標権は侵害していないと反発。この警告は営業妨害にあたるとして、不正競争防止法違反などで東京地裁に告訴する準備を進めていた。後に、裁判をしたという記述はあるものの結果までは不明だが、1986年にツクダが開発、販売している「オセロゲーム」がファミコンソフトとして発売されているので、両者は和解したとみられる。

1985年9月　ナムコ　玩具市場に本格進出

この当時「娯楽機械メーカー」として紹介されているナムコが、玩具市場に本格進出。第1弾としてビデオゲームをボードゲーム（当時は盤ゲームと表記）にした『ザ・タワーオブドルアーガ』を発売した。ボードゲームがビデオゲームの題材になることは良くあるが、当時逆のパターンは極めて珍しかった。価格は3600円。また、これと同時に励ましの言葉をかけてくれる「龍馬くん」という謎の人形もナムコから発売されている。この時期からグッズ等もいろいろな会社から続々販売されることになる。



1985年9月　『スーパーマリオブラザーズ』発売

ファミコンブームを印象づける『スーパーマリオブラザーズ』が発売される。販売本数が全世界で4000万本を超えると言われており、世界一売れたゲームソフトとして認定されたことも。

1985年12月　任天堂　徳間書店と出版契約

任天堂が、ファミコン用ゲームの攻略法や楽しみ方を解説する書籍の出版委託契約を徳間書店と結んだことを発表した。徐々に複雑化していくゲームの解説本を出すことで、ゲーム自体の販売促進を支援するのが狙い。両者の契約内容は、任天堂が翌年1月から発売予定のゲームの内容を有料で徳間書店に提供。徳間はその情報をもとに編集し出版するというのが主な内容。情報提供料は未定と当時の新聞に出ている。今ではすっかり当たり前になっている攻略本だが、数年後に攻略本に関してトラブルが巻き起こる。

1986年

1986年3月　スーパーマリオ　アイスやお菓子に　雪印とロッテが発売

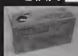
この頃から、ゲームキャラを使用した食べ物が相次いで世に登場。雪印乳業は3月にスーパーマリオをキャラに使った棒アイスを1本100円で発売。ロッテは4月にスーパーマリオをキャラに使ったチョコレート（50円、100円の2種）を発売した。発売した理由は、いずれもゲームを遊ぶ層とお菓子を食べる層が一致しているから。あまりにもファミコンブームがスゴすぎて、菓子会社の営業からは「菓子需要の一部がゲームソフトに流れているのでは」というとんでもない意見が新聞記事に掲載されている。

1985年10月　任天堂のファミコン図柄入りトレーナー販売

神戸市の繊維製品の会社が任天堂と提携してファミコンのロゴやゲームの図柄が入ったトレーナーを発売した。全国の百貨店やおもちゃ専門店で取り扱われ、一着2950円。8歳から14歳がターゲットで、年間の売り上げ3億円を見込んでいた。しかしその後の情報がほとんどないため、ヒットしたわけではなさそうだ。

1985年11月　ディスクシステムの発売が延期に

任天堂は1985年の12月に発売を予定していたファミコンの新しいソフト供給方式、磁気ディスクシステムの発売を1986年1月21日に延期した（後にもう一度延期）。ファミコンの売れ行きが好調で、品切れになる小売店が続出していたため、ファミコンの生産に重点を置く方針に切り替えた。



1986年

1986年1月　「家庭用ゲーム機が人格形成に問題を起こす」という議論が始まる

今でも続く「ゲームは悪影響」議論。新聞で確認できるのは1986年が最初である。ファミコンが発売されて2年半だ。ファミコンを使わせる擁護派の意見は「子どもたちをコンピューターに馴染ませるきっかけになる」そして反対派の意見は「人間が機械に向かう前に、人間同士の付き合いを学ばせることが必要。子どものうちからゲーム機にばかり熱中するのは、人格形成上問題が多い」というもの。この当時、小中学生の3人に1人がゲーム機を持っていると記事に出ている。影響が大きくなってくれば不安の思う声が出てくるのは当然。小学校の朝礼で校長先生が「ソフトを沢山持っていることを自慢するのはおかしいことですよ」と生徒に諭したということまで記事に書かれている。

1986年1月　『裏スーパーマリオブラザーズ』流通で業者逮捕

偽物のファミコンソフトを作った業者が摘発された全国初の事例。大ヒットしていたスーパーマリオブラザーズの偽物といっても、内部のICチップのメーカーやパッケージの色が少し違うだけで、画面の乱れもなく普通に遊ぶことが出来る。問屋にこの偽物のカセットを5000本持ち込み、1本3000円で卸そうとした疑い。これを問屋が怪しく思い、警察に通報して事件が発覚した。容疑者はクリスマスをあて込み1万本を東京、群馬、埼玉の部品工場に依頼して作っていたとのこと。ブームに偽物業者は付き物。ファミコンブームが本格化してきたと言っていい事件だ。

1986年3月　中古ファミコンソフト屋が登場しはじめる

今ではすっかりお馴染みの中古ソフト販売店が登場したのがこの時代。ただ、今とはシステムが違うのが興味深い。新聞記事に掲載されていたのは、ソフマップが1985年10月から中古のファミコンソフトを引き取る事例。これは古いファミコンソフトと新作ファミコンソフトを交換するサービスで、新品の定価が4500円なら中古ソフト4本と交換。5500円のソフトは中古ソフト6本と交換するというもの。どんなソフトでも一律だったことに驚く。引き取られた中古ソフトは人気度に応じて低価格で販売されていた。

1986年7月　ふりかけにマリオが登場



このニュースを聞いてどのメーカーがふりかけを出したか分かるユーザーはもう古参の部類だろう。そう、永谷園である。2年後にディスクシステムで『帰ってきたマリオブラザーズ』というソフトが発売され、永谷園のお茶漬けのパッケージが画面上に「ドーン！」と表示されたり、永谷園のCMに出演していた北島三郎さんが登場したりと、エキセントリックな内容で今でも語り継がれている。

1986年7月　ファミコンが映画になり　東宝と松竹が激突

人気のファミコンソフトがアニメになってこの年の夏に東宝系、松竹系両方の映画館で激突した。東宝系が公開したのはアニメ『RUNNING Boy スターソルジャーの秘密』と実写『GAMEKING高橋名人VS毛利名人』の2本立て。この実写の映画に、今や伝説となっている高橋名人が連射でスイカを割るくだりがある。一方、松竹系の方はアニメ『スーパーマリオブラザーズ・ピーチ姫救出大作戦！』ともう1本、『スーパーマリオブラザーズ2攻略法』が上映された。『スーパーマリオブラザーズ2』は難しすぎることで有名なゲームで、映画館で攻略法を流すという斬新な方法を取ったと思われる。

1987年8月　コナミ　音楽キーボード付きソフト「ドレミッコ」発機発売



『ビートマニア』で音ゲーブームを作り上げたコナミが、『ビートマニア』の12年前に発売していたファミコン専用の音楽ソフト。36鍵のキーボードとセット販売され8980円。実際に鍵盤を弾いて演奏できる。画面上の鍵盤の動きに合わせて曲を練習できるモードを搭載していることから、『ビートマニア』の祖と言っても過言ではない。

1986年3月　ディスクシステム受注残100万台越す

2月に発売されたディスクシステム。ファミコン自体がまだまだ売れているドタバタの中、ディスクシステムを売り出したせいで需要と供給のバランスが全く取れない状況に。発売後1週間で出荷した10万台のディスクシステムが売り切れ、任天堂への受注台数が100万台を超えるという地獄のような状況になってしまった。これを受けて任天堂は月20万台作る計画を30万台に変更。当面は品薄解消に追われることになってしまった。ディスクシステムは流行らなかったと良く言われるが、手に入れられない人が多すぎて自然とブームが沈静化してしまったのではという考察も。

1986年3月　攻略本ブームでゲームメーカーと出版社がバチバチの状態に

任天堂がファミコン雑誌や攻略本を出版する会社に対して「これ以上ソフトの内容を公表しないで」と申し入れたことが新聞記事になっている。推理型のソフトが増えているのに、攻略法やヒントを写真入りで詳しく解説した攻略本が続々出版されているのは「推理小説の犯人を教えるようなもので、ソフトの売れ行きに影響する」ということらしい。しかし攻略本があるからソフトが売れているのも事実で、出版界は「何をいまさら」と反発。いまでこそネットがあり、ユーザーによってどんどん情報が公開されていくので信じられない事例だが、任天堂は「売れ行きにスライドして徐々に情報を公開するように協定を申し入れる」ことにしたという。

1986年8月　「ファミコン買ってやる」と連れ出す誘拐事件発生

広島で起こった誘拐事件。当時10歳の男の子が「ファミコン買ってやる」と連れださされ、2億円の身代金を要求された。結果、男の子は無事に保護されたが、誘拐したのは身内で、財産分与のドロドロをめぐっての犯行だった。

1986年11月　小説、カセットテープ付きのソフトが発売



イマジニアがファミコンソフト、カセットテープ、小説をセットにしたソフト『銀河伝承』を発売。価格はディスクシステムなのに5000円。主題歌を荻野目洋子が歌っていたり、有名声優がキャラクターの声を担当したりするなどメディアミックスをいち早く取り入れていた。しかし、肝心のゲームはバグがかなり多く不評だった様子。のちに『魔獣の森伝説』と『消えたプリンセス』が発売されたがこの手法は3作で幕を下ろした。

1986年10月　任天堂　ファミコンを業務用に販売

現在でも古い旅館やラブホテルに行くと設置されている業務用のファミコン「ファミコンボックス」。カセットを15本まで収納でき、コントローラーで好きなゲームを選ぶことができる。100円を入れて数分間ゲームをプレイするのが一般的スタイルだが、任天堂はこの他にマスターキー貸出方式、オンライン決済の計3種類の方式を店舗に提案していた。ちなみに本体価格はゲームカセット10本付きで11万円。硬化投入式の場合は12万円だった。



1986年12月　「ファミコン」が流行語大賞の銅賞に選ばれる

1986年は、良くも悪くもファミコンのことがニュースになる年だった。そして年末に開催された第3回流行語大賞において「ニューメディア産業の夜明けを暗示した」と、山内溥社長が流行語大賞新語部門の銅賞を受賞している。ちなみに新語部門の金賞は『美味しんぼ』でグルメブームを担った「究極」で雁屋哲さんが受賞。流行語部門の金賞はまったく新しい価値観のもとに行動する若者群を指した「新人類」が受賞。

1987年

1987年3月　任天堂、野村證券と提携交渉へ

この時点で1000万台近く普及しているファミコンを情報端末機として利用する試みが本格的に始まり、証券情報の分野で任天堂が野村證券と提携交渉に入ったことが報じられている。

1987年3月　ファミリートレーナー　全盛期

1986年に発売された、マットをコントローラーとして使う「ファミリートレーナー」。専用ソフトは10本発売されているが、1987年は専用ソフトが6本発売される全盛期となった。中でも12月に発売されたのが当時大ブームだった「突撃！風雲たけし城」で番組のゲームが体験できるとあって人気となった。2008年にはWii用としてファミリートレーナーが復活。全世界で100万本以上を売り上げている。



1986年12月　玩具メーカーがファミコンソフト発売

タカラがヒット商品『トランスフォーマー』をファミコンソフトとして発売した。テレビで放送されていたアニメ版が10月末で終了したことを受けて、その続きのストーリーをファミコン版で展開するメディアミックスを試みた。しかし、敵の弾が背景と混同してほとんど見えないにも関わらず1発当たったら即死など、ゲームバランスがめちゃくちゃだった。バーチャルコンソールでこのゲームが配信されたときには現タカラトミーが自ら「高難度かつ難解なゲーム内容は、多くの小学生のトラウマとして残り、今でも伝説のゲームとして語り継がれるソフト」と言いきってしまった。

1986年12月　ファミコンをやる子は暴力的傾向が目立つという研究結果が発表される



九州大学教育学部の研究グループが発表した結果によると、小学校高学年で週4日以上ゲームをする子としない子では「物を壊したり暴力を振るいたくなるか」の問いに、ゲームをする方がより多く「そう思う」と答えたらしい。さらに「テレビゲームで遊んでいる最中は自分が全てをコントロールしている」などの優越感、支配感が強くなりがちだという。結果としては「テレビゲームは子どもの中にある攻撃性を短絡的に引き出してしまう。子どもが弱者いじめを平気ですることと、テレビゲームの流行は同じ素地にあるのではないか」とまとめられている。

1987年

1987年2月　ファミコンタイマー発売

ファミコンに熱中しすぎる子どもを持つ親に向けて、画期的なファミコンタイマー「時間ですよ」が、電気機器メーカーから6800円で発売された。これはACアダプタにタイマーが仕込んであり、時間が過ぎると電気が流れなくなる。タイマーは1時間、2時間、無制限の3種類から設定することができ、設定するには鍵が必要。通販のみの販売となっていた。

1987年2月　ドラクエⅡの攻略記事掲載は違法の判決が出る

エニックスが「雑誌にゲームの謎解きを勝手に掲載するのは著作権違反」などとして出版社を相手取りファミコン雑誌の発行差止めを求めた仮処分申請で、東京地裁はエニックスの主張を認め、雑誌の発売禁止を決定した。これはあるゲーム雑誌がドラクエ2の謎解きを無断で11ページ掲載した上、さらに次号でその続きを載せようとしたもの。どこまで公開するかしないかのバランスは、ゲームを攻略する上で大事なことだとは思うが、裁判にまでなってしまったことから、ファミコン当時いかに重要な産業

1988年

1988年2月　ドラクエⅢに長蛇の列

ファミコンで長蛇の列といえば『ドラゴンクエストⅢ』。当時、ニュースなどでも取り上げられたので覚えている人も多いと思うが、東京都教育委員会は各小中学校に「学校を休んで買いに行かないように」と異例の通達を出したが、発売日に東京都内だけで三十数人が警視庁に補導されている。またドラクエⅢと在庫ソフトの抱き合わせ販売も問題視されはじめ、公正取引委員会が調査を始めた。



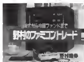
1989年

1989年2月　ファミコンブーム沈静化

86年のソフトの販売本数は5000万本だったが、88年は3000万本程度に落ち始め、半導体の不足から人気商品も思うように供給できないことから、ファミコンブーム沈静化も言われ始める。さらに1989年夏に発売が予定されていたスーパーファミコン（後に延期され1990年11月発売）を前にファミコンの買い控えも進んでいると当時の新聞記事に掲載された。

1989年2月　ファミコン通信急成長　ホームトレードサービス利用5万人超え

ファミコンを通信端末として用いる情報サービスが急拡大。野村、山一、日興、大和の四大証券などが始めたホームトレードサービスの利用者が5万人を超えたことがニュースになっている。まだサービスが始まって半年しか経っていないのにこの増え方は相当なものと当時の新聞記事。



1990年

1990年11月　スーパーファミコン発売

1990年11月には次世代機スーパーファミコンが発売され、ここから徐々に新作ゲームはスーパーファミコンでリリースされるようになった。ファミコン最後のソフトは、1994年6月発売の「高橋名人の冒険島Ⅳ」だった。なお、スーパーファミコンも、世界中で爆発的に売上げ、日本での出荷台数約1717万台、日本以外で約3193万台に達した。



だったのかが分かる。

1988年

1988年7月　ファミコンの価格急降下　量販店で1万円割る

標準小売価格は14800円だが、東京・秋葉原や大阪・日本橋では9800円が相場になり、ディスカウントストアでは9000円前後で販売され始めたファミコン。本来のゲーム機としての需要が一巡し、売れ行きが落ちてきたためと当時の新聞に掲載され、「値引きしなくても売れるという流通業界のファミコン神話が発売5年で崩れてきた」というショックな記述も。ファミコンに関する新聞記事の量も徐々に減少の傾向。

1989年

1989年2月　ムービー編集機能付きファミコン本体が発売される

シャープが「AN510」という名称で、ファミコンもできて、家庭用ビデオカメラで撮影した映像にタイトルを入れることができる機器を発売した。価格は4万3000円。編集ファミコンやファミコンタイトラーと呼ばれているこの機器だが、なぜファミコンがプレイできるのかが不明だったり、価格も高いことからほとんど話題にならなかった。



1989年8月　ジャレコ　ポップコーンの自動販売機発売

ジャレコが自社の人気キャラクター『じゃじゃ丸』をモデルに自動販売機「じゃじゃ丸ポップコーン」を販売した。自販機にはポップコーン専用の高速電子レンジを内蔵しており、約40秒で調理が完了。調理中はじゃじゃ丸の目玉が動いたり、喋ったりして楽しませる機能も搭載している。本体価格は138万円。

1990年

1990年7月　シャープ　今度はスーパーファミコン内蔵テレビを発売

スーパーファミコンが発売された1ケ月後、シャープがスーパーファミコン内蔵テレビ「SF-1」を発売し、ファミコン一体型テレビと同じような製品を出すことに。しかし、14型は10万0000円、21型は13万3000円という価格設定に、非難の声も。

12年の歳月で発売された全1052本のゲームタイトル!

ファミコンソフト完全目録

1983年の誕生から1994年までおよそ12年。長らく家庭用ゲーム機の王者として君臨したファミコン用に発売されたソフトの数々を、発売日順に改めてリストアップ。必死になって攻略した懐かしのソフトを何本思い出せるだろうか? なお、ここでのリストアップはROMソフトに限定。公式に発売された作品に限った。

1983



001 1983/07/15『ドンキーコング』任天堂
002 1983/07/15『ドンキーコングJR』任天堂
003 1983/07/15『ポパイ』任天堂
004 1983/08/27『五目ならべ 連珠』任天堂
005 1983/08/27『麻雀』任天堂
006 1983/09/09『マリオブラザーズ』任天堂
007 1983/11/22『ポパイの英語遊び』任天堂
008 1983/12/07『ベースボール』任天堂
009 1983/12/12『ドンキーコングJR の算数遊び』任天堂

1984



010 1984/01/14『テニス』任天堂
011 1984/02/02『ピンボール』任天堂
012 1984/02/18『ワイルドガンマン』任天堂
013 1984/04/21『ダックハント』任天堂
014 1984/05/01『ゴルフ』任天堂
015 1984/06/12『ホーガンズアレイ』任天堂
016 1984/07/04『ドンキーコング3』任天堂
017 1984/07/28『ナッツ&ミルク』ハドソン
018 1984/07/31『ロードランナー』ハドソン
019 1984/09/07『ギャラクシアン』ナムコ
020 1984/10/05『デビルワールド』任天堂
021 1984/11/02『パックマン』ナムコ
022 1984/11/02『4人打ち麻雀』任天堂
023 1984/11/02『F1レース』任天堂
024 1984/11/08『ゼビウス』ナムコ
025 1984/11/14『アーバンチャンピオン』任天堂
026 1984/11/14『マッピー』ナムコ
027 1984/11/22『クルクルランド』任天堂
028 1984/11/30『エキサイトバイク』任天堂

1985

029 1985/01/22『バルーンファイト』任天堂
030 1985/01/30『アイスクライマー』任天堂
031 1985/02/11『エクセリオン』ジャレコ
032 1985/02/15『ギャラガ』ナムコ
033 1985/02/22『バンゲリングベイ』ハドソン
034 1985/04/04『フォーメーションZ』ジャレコ
035 1985/04/09『サッカー』任天堂
036 1985/04/17『チャンピオンシップ・ロードランナー』ハドソン
037 1985/04/17『スペースインベーダー』タイトー
038 1985/04/22『イー・アル・カンフー』コナミ
039 1985/04/22『けっきょく南極大冒険』コナミ
040 1985/05/10『忍者くん 魔城の冒険』ジャレコ
041 1985/05/24『ちゃっくんぽっぷ』タイトー
042 1985/06/04『ディグダグ』ナムコ
043 1985/06/14『フラッピー』デービーソフト
044 1985/06/18『レッキングクルー』任天堂
045 1985/06/21『スパルタンX』任天堂
046 1985/06/21『ハイパーオリンピック』コナミ
047 1985/06/25『スターフォース』ハドソン
048 1985/06/28『エレベーターアクション』タイトー
049 1985/07/09『フィールドコンバット』ジャレコ
050 1985/07/11『ロードファイター』コナミ
051 1985/07/12『ワープマン』ナムコ
052 1985/07/18『ドアドア』エニックス
053 1985/07/18『ジッピーレース』アイレム
054 1985/07/25『スーパーアラビアン』サンソフト
055 1985/07/26『ブロックセット』任天堂
056 1985/08/01『フロントライン』タイトー
057 1985/08/06『ドルアーガの塔』ナムコ
058 1985/08/09『アストロロボSASA』アスキー
059 1985/08/10『本将棋 内藤九段将棋秘伝』セタ
060 1985/08/13『ジャイロセット』任天堂
061 1985/08/28『ゲイモス』アスキー
062 1985/08/30『10ヤードファイト』アイレム
063 1985/09/09『バトルシティー』ナムコ
064 1985/09/13『スーパーマリオブラザーズ』任天堂
065 1985/09/20『プーヤン』ハドソン
066 1985/09/27『シティコネクション』ジャレコ
067 1985/09/27『ハイパースポーツ』コナミ
068 1985/10/04『ルート16ターボ』サンソフト
069 1985/10/15『チャレンジャー』ハドソン
070 1985/11/08『キン肉マン マッスルタッグマッチ』バンダイ
071 1985/11/14『スカイデストロイヤー』タイトー
072 1985/11/15『忍者じゃじゃ丸くん』ジャレコ
073 1985/11/21『パックランド』ナムコ
074 1985/11/21『おにゃんこTOWN』ポニーキャニオン
075 1985/11/21『マッハライダー』任天堂
076 1985/11/21『パチコン』東芝EMI
077 1985/11/27『バーガータイム』ナムコ
078 1985/11/28『いっき』サンソフト
079 1985/11/29『ポートピア連続殺人事件』エニックス
080 1985/12/05『カラテカ』ソフトプロ
081 1985/12/05『ルナーボール』ポニーキャニオン
082 1985/12/06『スターラスター』ナムコ
083 1985/12/07『スペランカー』アイレム
084 1985/12/07『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』デービーソフト
085 1985/12/10『超時空要塞マクロス』バンダイ
086 1985/12/11『ダウ・ボーイ』ケムコ
087 1985/12/11『1942』カプコン
088 1985/12/14『ボコスカウォーズ』アスキー
089 1985/12/14『頭脳戦艦ガル』デービーソフト
090 1985/12/16『オバケのQ太郎 ワンワンパニック』バンダイ
091 1985/12/19『ボンバーマン』ハドソン
092 1985/12/19『バイナリィランド』ハドソン
093 1985/12/19『テグザー』スクウェア
094 1985/12/21『ロットロット』徳間書店
095 1985/12/21『エグゼドエグゼス』徳間書店
096 1985/12/25『ぺんぎんくんWARS』アスキー



1986

097 1986/01/04『ツインビー』コナミ
098 1986/02/08『ソンソン』カプコン
099 1986/02/21『グーニーズ』コナミ
100 1986/03/04『サーカス・チャーリー』ソフトプロ
101 1986/03/05『忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻』ハドソン
102 1986/03/13『ジャイロダイン』タイトー
103 1986/03/18『ハイドライド・スペシャル』東芝EMI
104 1986/03/19『バルトロン』東映動画
105 1986/03/19『マグマックス』日本物産
106 1986/04/02『タッグチームプロレスリング』ナムコ
107 1986/04/17『アトランチスの謎』サンソフト
108 1986/04/17『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境』バンダイ
109 1986/04/17『アーガス』ジャレコ
110 1986/04/18『ディグダグII』ナムコ
111 1986/04/18『影の伝説』タイトー
112 1986/04/24『マイティボンジャック』テクモ
113 1986/04/25『グラディウス』コナミ
114 1986/04/25『けいさんゲーム さんすう1年』トンキンハウス
115 1986/04/25『けいさんゲーム 算数2年』トンキンハウス
116 1986/04/25『けいさんゲーム 算数3年』トンキンハウス
117 1986/04/26『スパイvsスパイ』ケムコ
118 1986/05/15『セクロス』日本物産
119 1986/05/27『ドラゴンクエスト』エニックス
120 1986/06/03『バード・ウィーク』東芝EMI
121 1986/06/03『B-ウィング』データイースト
122 1986/06/13『魔界村』カプコン
123 1986/06/13『スターソルジャー』ハドソン
124 1986/06/20『スーパーチャイニーズ』ナムコ
125 1986/06/26『チョップリフター』ジャレコ
126 1986/06/26『スクーン』アイレム
127 1986/07/03『東海道五十三次』サンソフト
128 1986/07/18『バベルの塔』ナムコ
129 1986/07/30『がんばれゴエモン! からくり道中』コナミ
130 1986/07/30『ソロモンの鍵』テクモ
131 1986/08/01『ワルキューレの冒険 時の鍵の伝説』ナムコ
132 1986/08/08『六三四の剣 ただいま修行中』タイトー
133 1986/08/10『北斗の拳』東映動画
134 1986/08/22『じゃじゃ丸の大冒険』ジャレコ
135 1986/08/22『スカイキッド』ナムコ
136 1986/08/28『機動戦士Zガンダム ホットスクランブル』バンダイ
137 1986/09/03『ASO エー・エス・オー』SNK
138 1986/09/05『スーパーピットフォール』ポニーキャニオン
139 1986/09/08『バナナ』ビクターエンタテインメント
140 1986/09/12『高橋名人の冒険島』ハドソン
141 1986/09/18『キングスナイト』スクウェア
142 1986/09/19『スーパーゼビウス ガンプの謎』ナムコ
143 1986/09/22『ゴーストバスターズ』徳間書店
144 1986/09/25『スペースハンター』ケムコ
145 1986/09/27『テラクレスタ』日本物産

146 1986/09/27『戦場の狼』カプコン
147 1986/10/08『バギー・ポッパー』データイースト
148 1986/10/23『うる星やつら ラムのウエディングベル』ジャレコ
149 1986/10/30『けいさんゲーム 算数4年』トンキンハウス
150 1986/10/30『けいさんゲーム 算数5・6年 少数・分数のまとめ』トンキンハウス
151 1986/10/31『ミシシッピー殺人事件』ジャレコ
152 1986/11/11『スーパースターフォース 時空暦の秘密』テクモ
153 1986/11/12『ファミリートレーナーシリーズ1 アスレチックワールド』バンダイ
154 1986/11/13『迷宮組曲 ミロンの大冒険』ハドソン
155 1986/11/13『Othello(オセロ)』河田
156 1986/11/21『元祖西遊記スーパーモンキー大冒険』バップ
157 1986/11/21『長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険』東映動画
158 1986/11/21『アイギーナの予言「バルバルークの伝説より」』ビック東海
159 1986/11/26『マッピーランド』ナムコ
160 1986/11/26『怒 IKARI』ケイ・アミューズメントリース
161 1986/11/27『ドラゴンボール 神龍の謎』バンダイ
162 1986/11/28『キャッスルエクセレント』アスキー
163 1986/12/05『戦え!超ロボット生命体トランスフォーマー コンボイの謎』タカラ
164 1986/12/05『ディーヴァストーリー6 ナーサティアの玉座』東芝EMI
165 1986/12/05『タイガーヘリ』ポニーキャニオン
166 1986/12/06『ホッターマンの地底探検』ユース
167 1986/12/10『たけしの挑戦状』タイトー
168 1986/12/10『プロ野球ファミリースタジアム』ナムコ
169 1986/12/11『シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件』トーワチキ
170 1986/12/12『トラえもん(ハドソン版)』ハドソン
171 1986/12/15『魔鐘』アイレム
172 1986/12/16『メトロクロス』ナムコ
173 1986/12/18『マドゥーラの翼』サンソフト
174 1986/12/18『キングコング2 怒りのメガトンパンチ』コナミ
175 1986/12/20『レイラ』デービーソフト
176 1986/12/23『コスモジェネシス』アスキー
177 1986/12/23『ファミリートレーナーシリーズ2 ランニングスタジアム』バンダイ
178 1986/12/24『闘いの挽歌』カプコン
179 1986/12/25『聖飢魔II 悪魔の逆襲!』CBSソニーグループ
180 1986/12/26『クレイジー・クライマー』日本物産
181 1986/12/26『時空(とき)の旅人』ケムコ
182 1986/12/26『アルカノイド』タイトー

1987

183 1987/01/04『火の鳥 鳳凰編 我王の冒険』コナミ
184 1987/01/07『ラビリンス魔王の迷宮』徳間書店
185 1987/01/07『ドラゴンバスター』ナムコ
186 1987/01/26『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』エニックス
187 1987/02/06『ザ・ブラックバス』ホット・ビィ
188 1987/02/10『新人類』リコーエレメックス
189 1987/02/14『飛龍の拳』奥義の書 カルチャーブレーン
190 1987/02/26『ファミリートレーナーシリーズ3 エアロビスタジオ』バンダイ
191 1987/02/27『ポケットザウルス十王剣の謎』バンダイ
192 1987/03/05『ファミリーシンセ いきなりミュージシャン』トンキンハウス
193 1987/03/06『ミッキーマウス 不思議の国の大冒険』ハドソン
194 1987/03/06『Law of the West 西部の掟』ポニーキャニオン
195 1987/03/14『タッチ ミステリー・オブ・トライアングル』東宝
196 1987/03/17『花のスター街道』ビクターエンタテインメント
197 1987/03/18『グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦』コナミ
198 1987/03/25『失われたメッセージ ロストワード オブ ジェニー』タカラ
199 1987/03/27『南国指令!! スパイvsスパイ』ケムコ
200 1987/04/02『さんまの名探偵』ナムコ
201 1987/04/14『魔界島 七つの島の大冒険』カプコン
202 1987/04/14『森田将棋』セタ
203 1987/04/17『アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃』テクモ
204 1987/04/17『熱血硬派くにおくん』テクノスジャパン
205 1987/04/17『北斗の拳2』東映動画
206 1987/04/24『ファミリージョッキー』ナムコ
207 1987/05/19『妖怪倶楽部』ジャレコ
208 1987/05/24『ダイナマイトボウル』東芝EMI
209 1987/05/28『ファミリートレーナーシリーズ4 ジョギングレース』バンダイ
210 1987/06/05『アテナ』SNK
211 1987/06/05『高橋名人のBUGってハニー』ハドソン
212 1987/06/12『鬪人魔境伝ヘラクレスの栄光』データイースト
213 1987/06/19『ファミリーボクシング』ナムコ
214 1987/06/20『うっでいぽこ』デービーソフト
215 1987/06/26『燃えろ!!プロ野球』ジャレコ
216 1987/06/27『所さんのまもるもせめるも』エピックソニーレコード
217 1987/06/27『北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ』アスキー
218 1987/06/30『未来神話ジャーヴァス』タイトー
219 1987/07/03『ゾンビハンター』ハイスコアメディアワーク
220 1987/07/07『月風魔伝』コナミ
221 1987/07/10『ブービーキッズ』日本物産
222 1987/07/16『ヘクター'87』ハドソン
223 1987/07/17『ドラゴンスレイヤーIV』ナムコ
224 1987/07/18『ジャンボウ』ケイ・アミューズメントリース
225 1987/07/20『ファンタジーゾーン』サンソフト
226 1987/07/22『パツ&テリー 魔境の鉄人レース』ユース
227 1987/07/30『チェスター・フィールド 暗黒神への挑戦』ビック東海
228 1987/07/30『カラオケスタジオ』バンダイ
229 1987/07/31『ファミリートレーナーシリーズ5 迷路大作戦』バンダイ
230 1987/08/07『ミラクルロピット 2100年の大冒険』キングレコード
231 1987/08/07『ボンバーキング』ハドソン
232 1987/08/07『ハイウェイスター』スクウェア
233 1987/08/10『エルナークの財宝』トーワチキ
234 1987/08/10『聖闘士聖矢 黄金伝説』バンダイ
235 1987/08/11『天下のご意見番 水戸黄門』サンソフト
236 1987/08/11『魔城伝説II 大魔司教ガリウス』コナミ
237 1987/08/11『囲碁九路盤対局』BPS
238 1987/08/11『ファミリーマージャン』ナムコ
239 1987/08/17『エアー・フォートレス』HAL研究所
240 1987/08/21『夢幻戦士ヴァリス』徳間書店
241 1987/08/28『光の戦士フォトン 惑星ゾルディアスの戦い』タカラ
242 1987/08/31『ファミリートレーナーシリーズ6 マンハッタンポリス』バンダイ
243 1987/09/03『シェラザード アラビアンドリーム』カルチャーブレーン
244 1987/09/05『ZOIDS ゾイド 中央大陸の戦い』東芝EMI
245 1987/09/11『SWAT』東映動画
246 1987/09/11『デジタル・デビル物語 女神転生』ナムコ
247 1987/09/18『スペランカーII 勇者への挑戦』アイレム
248 1987/09/18『つっぱり大相撲』テクモ
249 1987/09/22『バイオ戦士DAN インクリーザーとの闘い』ジャレコ
250 1987/09/24『スター・ゲート』HAL研究所
251 1987/09/24『井出洋介名人の実戦麻雀』カプコン
252 1987/09/25『キョンシーズ2』タイトー
253 1987/09/25『沙羅曼蛇』コナミ
254 1987/10/01『ミリピード 巨大昆虫の逆襲』HAL研究所
255 1987/10/02『快傑ヤンチャ丸』アイレム
256 1987/10/09『ウルティマ 恐怖のエクソダス』ポニーキャニオン
257 1987/10/13『エスパ冒険隊 魔王の砦』ジャレコ
258 1987/10/20『インドラの光』ケムコ
259 1987/10/23『ミネルバトンサーガ ラゴンの復活』タイトー
260 1987/10/23『覇邪の封印』アスキー
261 1987/10/26『桃太郎伝説』ハドソン
262 1987/10/27『星をみるひと』ホット・ビィ
263 1987/10/28『カラオケセット専用カセット トップヒット20 Vol 1』バンダイ
264 1987/10/30『ジャウスト』HAL研究所
265 1987/10/30『ロマンシア』トンキンハウス
266 1987/10/30『サイドポケット』ナムコ
267 1987/11/06『ルパン三世 パンドラの遺産』ナムコ
268 1987/11/06『宇宙船コスモキャリア』ジャレコ
269 1987/11/13『アルテリオス』日本物産
270 1987/11/16『ファザナドゥ』ハドソン
271 1987/11/21『マイクタイソン・パンチアウト!!』任天堂
272 1987/11/27『時空勇伝デビアス』ナムコ
273 1987/11/27『ファミリートレーナーシリーズ7 ファミトレ大運動会』バンダイ
274 1987/12/04『スターウォーズ(ナムコ版)』ナムコ
275 1987/12/04『ランボー』パック・イン・ビデオ
276 1987/12/04『ドラゴンスクロール 甦りし魔竜』コナミ
277 1987/12/04『上海』サンソフト
278 1987/12/04『アウトランダーズ』ビクターエンタテインメント
279 1987/12/07『JJ(ジェイジェイ)』スクウェア
280 1987/12/09『ゴルフ倶楽部バーディ・ラッシュ』データイースト
281 1987/12/11『京都龍の寺殺人事件』タイトー
282 1987/12/11『ファミリーテニス』ナムコ
283 1987/12/11『トップガン』コナミ
284 1987/12/12『鉄道王』デービーソフト
285 1987/12/15『銀河の三人』任天堂
286 1987/12/16『エキサイティングボクシング』コナミ
287 1987/12/17『ロックマン』カプコン
288 1987/12/18『カルノフ』ナムコ
289 1987/12/18『目指せパチプロパチ夫くん』ココナッツジャパンエンターテイメント
290 1987/12/18『ファイナルファンタジー』スクウェア
291 1987/12/18『スティックハンター』ケイ・アミューズメントリース
292 1987/12/18『タイトーグランプリ 栄光のライセンス』タイトー
293 1987/12/22『メタルギア』コナミ
294 1987/12/22『ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦』バンダイ
295 1987/12/22『ウィザードリィ』アスキー
296 1987/12/22『プロ野球ファミリースタジアム87年度版』ナムコ
297 1987/12/25『マグナム危機一髪 エンパイアシティ1931』東芝EMI
298 1987/12/26『スーパーマン』ケムコ
299 1987/12/26『アタックアニマル学園』ポニーキャニオン
300 1987/12/28『ファミリートレーナーシリーズ8 突撃!風雲たけし城』バンダイ

1988

301 1988/01/06『ファミリーサーキット』ナムコ
302 1988/01/07『ソフトハウス連続殺人事件 殺意の階層』HAL研究所
303 1988/01/14『コナミワイワイワールド』コナミ
304 1988/01/22『スケバン刑事III』東映動画
305 1988/01/23『リップルアイランド』サンソフト
306 1988/01/29『ドナルドランド』データイースト
307 1988/02/01『ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル』HAL研究所
308 1988/02/01『パリ・ダカール・ラリー・スペシャル』CBSソニーグループ
309 1988/02/03『仮面ライダー倶楽部』バンダイ
310 1988/02/05『ガーディック外伝』アイレム
311 1988/02/09『魂斗羅(コントラ)』コナミ
312 1988/02/10『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』エニックス
313 1988/02/16『松本亨の株式必勝学』イマジニア
314 1988/02/18『カラオケセット専用カセット トップヒット20 Vol 2』バンダイ
315 1988/02/26『鉄腕アトム』コナミ
316 1988/02/26『探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件』データイースト
317 1988/03/04『ボールブレイザー』ポニーキャニオン
318 1988/03/08『アルカノイドII』タイトー
319 1988/03/10『シュワルツェネッガー プレデター』パック・イン・ビデオ
320 1988/03/17『ローリングサンダー』ナムコ
321 1988/03/17『釣りキチ三平 ブルーマーリン編』ビクターエンタテインメント
322 1988/03/18『ナポレオン戦記』アイレム
323 1988/03/18『信長の野望 全・国・版』光栄
324 1988/03/18『谷川浩司の将棋指南II 名人への道』ポニーキャニオン
325 1988/03/24『ファイティングゴルフ』SNK
326 1988/03/26『ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏』ビック東海
327 1988/03/28『愛の伝説 オリュンポスの戦い』イマジニア

328 1988/03/28『武田信玄』ホット・ビィ
329 1988/03/29『不動明王伝』タイトー
330 1988/03/29『フリートコマンダー』アスキー
331 1988/03/30『ビー・バップ・ハイスクール 高校生極楽伝説』データイースト
332 1988/04/05『独眼竜正宗』ナムコ
333 1988/04/08『ジーキル博士の彷魔が刻』東宝
334 1988/04/08『双截龍(ダブルドラゴン)』テクノスジャパン
335 1988/04/15『燃えろ!!プロテニス』ジャレコ
336 1988/04/16『怒II DOGOSOKEN』ケイ・アミューズメントリース
337 1988/04/28『エリュシオン』トンキンハウス
338 1988/04/28『キャプテン翼』テクモ
339 1988/04/28『砂漠の狐 戦車戦略』ケムコ
340 1988/05/13『名探偵ホームズ霧のロンドン殺人事件』トーワチキ
341 1988/05/13『ディープダンジョンIII 勇士への旅』スクウェア
342 1988/05/20『仮面の忍者 赤影』東映動画
343 1988/05/27『忍者くん 阿修羅の章』UPL
344 1988/05/27『サラダの国のトマト姫』ハドソン
345 1988/05/27『将軍』ヘクト
346 1988/05/27『ナムコクラシック』ナムコ
347 1988/05/30『聖闘士聖矢 黄金伝説完結編』バンダイ
348 1988/06/03『コスモポリス ギャリバン』日本物産
349 1988/06/17『超惑星戦記メタファイト』サンソフト
350 1988/06/24『妖怪道中記』ナムコ
351 1988/06/27『貴田十勇士』ケムコ
352 1988/06/28『究極ハリキリスタジアム』タイトー
353 1988/07/14『スーパーブラックオニキス』BPS
354 1988/07/15『伝説の騎士エルロンド』ジャレコ
355 1988/07/15『じゃりん子チエ ばくだん娘の幸せさがし』コナミ
356 1988/07/15『ベストプレープロ野球』アスキー
357 1988/07/20『カイの冒険』ナムコ
358 1988/07/20『ヒットラーの復活 トップシークレット』カプコン
359 1988/07/21『めぞん一刻』ボーステック
360 1988/07/22『カケフ君のジャンプ天国 スピード地獄』ビッグ東海
361 1988/07/26『レインボーアイランド』タイトー
362 1988/07/26『熱血高校ドッジボール部』テクノスジャパン
363 1988/07/29『飛龍の拳II ドラゴンの翼』カルチャーブレーン
364 1988/07/29『三国志 中原の覇者』ナムコ
365 1988/07/29『グレートタンク』SNK
366 1988/07/30『スーパーリアル ベースボール』バップ
367 1988/08/03『太陽の神殿 アステカII』トンキンハウス
368 1988/08/09『エッガーランド 迷宮の復活』HAL研究所
369 1988/08/10『闘将!! 拉麺男 炸裂超人一〇二芸』バンダイ
370 1988/08/10『ザ・マネーゲーム』ソフエル
371 1988/08/10『燃えろ!!プロ野球'88決定版』ジャレコ
372 1988/08/11『水戸黄門II 世界漫遊記』サンソフト
373 1988/08/12『マット・シティ』コナミ
374 1988/08/12『ドラゴンボール 大魔王復活』バンダイ
375 1988/08/12『ファミコンウォーズ』任天堂
376 1988/08/12『サッカーリーグ ウィナーズカップ』データイースト
377 1988/08/12『ファイナルラップ』ナムコ
378 1988/08/19『不如帰』アイレム
379 1988/08/23『スーパー・ピンボール』ココナッツジャパンエンターテイメント
380 1988/08/26『イース』ビクターエンタテインメント
381 1988/08/26『スーパーダイナミック バトミントン』バップ
382 1988/09/02『ファミコン名人戦』SNK
383 1988/09/13『マニアックマンション』ジャレコ
384 1988/09/16『霊幻道士』ポニーキャニオン
385 1988/09/16『コナミックスポーツ イン ソウル』コナミ
386 1988/09/21『孔雀王』ポニーキャニオン
387 1988/09/22『ドナルドダック』ケムコ
388 1988/09/27『エイト・アイズ』セタ
389 1988/09/27『えりかとさとるの夢冒険』ナムコ
390 1988/09/30『VIVA LASVEGAS』エピックソニーレコード
391 1988/09/30『ナイトライダー』パック・イン・ビデオ
392 1988/10/11『ベストプレープロ野球 新データ』アスキー
393 1988/10/11『大戦略』ボーステック
394 1988/10/18『ザ・ブラックバスII』ホット・ビィ
395 1988/10/21『源平討魔伝』ナムコ
396 1988/10/21『コブラコマンド』データイースト
397 1988/10/23『スーパーマリオブラザーズ3』任天堂
398 1988/10/28『アメリカ大統領選挙』ヘクト
399 1988/10/30『三國志』光栄
400 1988/11/10『東方見文録』ナツメ
401 1988/11/11『西遊記ワールド』ジャレコ
402 1988/11/11『アメリカンフットボール タッチダウンフィーバー』ケイ・アミューズメントリース
403 1988/11/11『ぎゅわんぶらあ自己中心派』アスミック
404 1988/11/16『ファミリークイズ 4人はライバル』アテナ
405 1988/11/18『貝獣物語』ナムコ
406 1988/11/22『ディジャブ』ケムコ
407 1988/11/22『燃えろ!!ジュニアバスケット TWO ON TWO』ジャレコ
408 1988/11/25『たけしの戦国風雲児』タイトー
409 1988/11/25『ファミリーマージャンII 上海への道』ナムコ
410 1988/11/29『中国占星術』ジャレコ
411 1988/12/02『突然!マッチョマン』ビック東海
412 1988/12/02『桃太郎電鉄』ハドソン
413 1988/12/02『半熟英雄』スクウェア
414 1988/12/02『エイリアンシンドローム』サンソフト
415 1988/12/09『忍者龍剣伝』テクモ
416 1988/12/09『ゴジラ』東宝
417 1988/12/09『キングオブキングス』ナムコ
418 1988/12/09『中嶋悟F-1ヒーロー』バリエ
419 1988/12/10『89電脳九星占い byGingukan』インダクションプロデュース
420 1988/12/13『ファイティングロード』東映動画
421 1988/12/16『キャプテンシルバー』徳間書店
422 1988/12/16『かぐや姫伝説』ビクター音楽産業
423 1988/12/16『究極ハリキリスタジアム'88 新選手データバージョン』タイトー
424 1988/12/16『グラディウスII』コナミ
425 1988/12/16『ザ・トライアスロン』ケイ・アミューズメントリース
426 1988/12/17『ファイナルファンタジーII』スクウェア
427 1988/12/17『トップライダー』バリエ
428 1988/12/17『サイクルレース ロードマン 激走!!日本一周4000キロ』トンキンハウス
429 1988/12/20『プロ野球ファミリースタジアム'88年度版』ナムコ
430 1988/12/20『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』サンソフト
431 1988/12/20『ローラーボール』HAL研究所
432 1988/12/20『ファミリートレーナーシリーズ9 風雲!! たけし城二』バンダイ
433 1988/12/21『銀河英雄伝説 わが征くは星の大海』ケムコ
434 1988/12/22『テトリス』BPS
435 1988/12/23『燃えろ!!プロサッカー』ジャレコ
436 1988/12/24『ロックマン2 Dr.ワイリーの謎』カプコン
437 1988/12/24『プロ野球?殺人事件!』カプコン
438 1988/12/24『小公子セディ』フジテレビ
439 1988/12/24『アキラ』タイトー
440 1988/12/24『エアーウルフ』九娯貿易
441 1988/12/26『ゲバラ』SNK

1989

442 1989/01/04『がんばれゴエモン2』コナミ
443 1989/01/06『100万$キッド 幻の帝王編』ソフエル
444 1989/01/06『スペースハリアー』タカラ
445 1989/01/20『西村京太郎ミステリー ブルートレイン殺人事件』アイレム
446 1989/01/20『里見八犬伝』SNK
447 1989/01/26『ファミリートレーナーシリーズ10 来来キョンシーズ ベビーキョンシーのあみだ大冒険』バンダイ
448 1989/01/27『モトクロスチャンピオン』コナミ
449 1989/01/27『電撃ビックバン!』ビック東海
450 1989/01/27『ZOIDS2 ゾイド2 ゼネバスの逆襲』東芝EMI
451 1989/01/30『パチ夫くん2』ココナッツジャパンエンターテイメント
452 1989/01/31『WORLD GRAND-PRIX POLE to FINISH』データイースト
453 1989/02/06『トム・ソーヤーの冒険』セタ
454 1989/02/09『ワギャンランド』ナムコ
455 1989/02/10『赤龍王』サンソフト
456 1989/02/11『京都花の密室殺人事件』タイトー
457 1989/02/15『ファミコンジャンプ英雄列伝』バンダイ
458 1989/02/17『飛ing(フライング)ヒーロー』エピックソニーレコード
459 1989/02/17『ハイドライド3 闇からの訪問者』ナムコ
460 1989/02/20『スペースシャドー』バンダイ
461 1989/02/21『ウィザードリィII リルガミンの遺産』アスキー
462 1989/02/23『百鬼夜行』ユース
463 1989/02/28『がんばれペナントレース!』コナミ
464 1989/03/03『魁!!男塾 疾風一号生』バンダイ
465 1989/03/03『早打ちスーパー囲碁』ナムコ
466 1989/03/17『ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター』キングレコード
467 1989/03/17『爆笑 人生劇場』タイトー
468 1989/03/24『暗黒神話 ヤマトタケル伝説』トンキンハウス
469 1989/03/24『ファミリーピンボール』ナムコ
470 1989/03/28『じゃじゃ丸忍法帳』ジャレコ
472 1989/03/31『シャドウゲイト』ケムコ
473 1989/03/31『松本亨の株式必勝学II』イマジニア
474 1989/03/31『PENANT LEAGUE!! ホームランナイター』データイースト
475 1989/03/31『オペレーション・ウルフ』タイトー
476 1989/04/07『ガーフィールドの一週間』トーワチキ
477 1989/04/14『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』ナムコ
478 1989/04/18『マインドシーカー』ナムコ
479 1989/04/20『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』光栄
480 1989/04/25『デビルマン』ナムコ
481 1989/04/25『ダウンタウン熱血物語』テクノスジャパン
482 1989/04/27『ドラゴンバスターII 闇の封印』ナムコ
483 1989/04/28『HOLY DIVER(ホーリー・ダイヴァー)』アイレム
484 1989/04/28『KEIBA SIMULATION 本命』日本物産
485 1989/05/01『名探偵ホームズMからの挑戦状』トーワチキ
486 1989/05/02『株式道場 実践編』ヘクト
487 1989/05/12『激亀忍者伝』コナミ
488 1989/05/19『天地を喰らう』カプコン
489 1989/05/19『めざせ三冠王ベースボールスター』SNK
490 1989/05/26『スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド』カルチャーブレーン
491 1989/05/26『帰ってきた! 軍人将棋 なんやそれ?』ソフエル
492 1989/06/20『1943』カプコン
493 1989/06/23『ラサール石井のチャイルズクエスト』ナムコ
494 1989/06/25『SDガンダムワールド ガチャポン戦士2 カプセル戦記』バンダイ
495 1989/06/27『クインティ』ナムコ
496 1989/06/30『脱獄 PRISONERS OF WAR』ケイ・アミューズメントリース
497 1989/06/30『マーダークラブ 殺人倶楽部』セタ
498 1989/07/13『新燃えろ!! プロ野球』ジャレコ
499 1989/07/14『ドラゴンニンジャ』ナムコ
500 1989/07/14『ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に』ケムコ
501 1989/07/14『囲碁指南』ヘクト
502 1989/07/18『必殺道場破り』シグマ商事
503 1989/07/18『W・I・L・L・O・W(ウィロー)』カプコン
504 1989/07/21『ケルナグール』ナムコ
505 1989/07/21『ファリア 封印の剣』ハイスコアメディアワーク
506 1989/07/21『究極ハリキリスタジアム平成元年版』タイトー
507 1989/07/21『全米プロバスケット』ビック東海
508 1989/07/25『美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負』バンダイ
509 1989/07/25『パーフェクトボウリング』トンキンハウス
510 1989/07/27『MOTHER』任天堂
511 1989/07/28『ファミスタ'89開幕版!!』ナムコ
512 1989/07/31『スプラッターハウス わんぱくグラフィティ』ナムコ
513 1989/08/04『コズミックウォーズ』コナミ

605 1990/03/02『ヘビーバレル』データイースト
606 1990/03/02『西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件』アイレム
607 1990/03/02『プレジデントの選択』ホット・ビィ
608 1990/03/09『ドンドコドン』タイトー
609 1990/03/09『モアイくん』コナミ
610 1990/03/09『ウィザードリィIII ダイヤモンド騎士』アスキー
611 1990/03/16『祭III』ケイ・アミューズメントリース
612 1990/03/16『仮面の忍者 花丸』カプコン
613 1990/03/16『イメージファイト』アイレム
614 1990/03/23『魔神英雄伝ワタル外伝』ハドソン
615 1990/03/23『バルダーダッシュ』データイースト
616 1990/03/23『サンサーラ・ナーガ』ビクターエンタテインメント
617 1990/03/30『井崎脩五郎の競馬必勝学』イマジニア
618 1990/03/30『魍魎戦記MADARA』コナミ
619 1990/03/30『ベストプレープロ野球II』アスキー
620 1990/03/30『パワーサッカー』徳間書店
621 1990/04/06『忍者龍剣伝II 暗黒の邪神剣』テクモ
622 1990/04/06『ディープダンジョンIV 黒の妖術師』アスミック
623 1990/04/06『デジタル・デビル物語 女神転生II』ナムコ
624 1990/04/07『ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部』バンダイ
625 1990/04/13『ゴッドスレイヤー はるか天空のソナタ』SNK
626 1990/04/13『クォース』コナミ
627 1990/04/13『ガンヘッド 新たなる戦い』バリエ
628 1990/04/20『パワー・ブレイザー』タイトー
629 1990/04/20『黒鉄ヒロシの予想大好き!勝馬伝説』日本物産
630 1990/04/20『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』任天堂
631 1990/04/20『SDバトル大相撲 平成ヒーロー場所』バンプレスト
632 1990/04/27『ファイナルファンタジーIII』スクウェア
633 1990/05/11『影狼伝説』ピクセル
634 1990/05/18『キャッスルクエスト』ハドソン
635 1990/05/18『熱血高校ドッジボール部サッカー編』テクノスジャパン
636 1990/05/25『イースII』ビクターエンタテインメント
637 1990/05/25『馬券必勝学ゲートイン』ケイ・アミューズメントリース
638 1990/05/29『じゃじゃ丸撃魔伝 幻の金魔城』ジャレコ
639 1990/06/08『チップとデールの大作戦』カプコン
640 1990/06/15『ダッシュ野郎』ビスコ
641 1990/06/22『バトルフリート』ナムコ
642 1990/06/22『ファイナルミッション』ナツメ
643 1990/06/25『水滸伝 天命の誓い』光栄
644 1990/06/29『迷宮島』アイレム
645 1990/06/29『燃えろ!!柔道 WARRIORS』ジャレコ
646 1990/07/06『飛龍の拳III 五人の龍戦士』カルチャーブレーン
647 1990/07/06『ハットリス』BPS
648 1990/07/06『パラメデス』ホット・ビィ
649 1990/07/07『SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団』バンプレスト
650 1990/07/13『Wit's(ウィッツ)』アテナ
651 1990/07/20『ソルスティス 三次元迷宮の狂獣』エピックソニーレコード
652 1990/07/20『獣王記』アスミック
653 1990/07/20『キャプテン翼II スーパーストライカー』テクモ
654 1990/07/20『無頼戦士(ブライファイター)』タイトー
655 1990/07/20『ニチブツマージャンIII マージャンGメン』日本物産
656 1990/07/24『THEペナントリーグ ホームランナイター'90』データイースト
657 1990/07/27『ゴルゴ13 第二章 イカロスの謎』ビック東海
658 1990/07/27『Dr.MARIO(ドクターマリオ)』任天堂
659 1990/07/27『ステッド 遺跡惑星の野望』ケイ・アミューズメントリース
660 1990/07/27『ビックリマン☆ワールド 激闘聖戦士』ハドソン
661 1990/07/27『燃えプロ!'90感動編』ジャレコ
662 1990/07/31『Might and Magic』学習研究社
663 1990/08/03『ハッピーバースディ・バックス』ケムコ
664 1990/08/03『ゲームパーティ』ココナッツジャパンエンターテイメント
665 1990/08/08『2010ストリートファイター』カプコン
666 1990/08/08『忍者らホイ!』アスキー
667 1990/08/10『ラフ(raf WORLD)』サンソフト
668 1990/08/10『ドラゴンファイター』トーワチキ
669 1990/08/10『闇の仕事人KAGE』ナツメ
670 1990/08/10『ビーバータイム』サンリツ電気
671 1990/08/10『ぱられるワールド』バリエ
672 1990/08/10『川のぬし釣り』パック・イン・ビデオ
673 1990/08/10『日本一の名監督』アスミック
674 1990/08/10『TITAN(タイタン)』ソフエル
675 1990/08/11『プロディアランド』トンキンハウス
676 1990/08/11『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語』バンダイ
677 1990/08/21『孔雀王II』ポニーキャニオン
678 1990/08/24『魔天童子』クエスト
679 1990/08/24『上海II』サンソフト
680 1990/08/30『雀豪』ビクターエンタテインメント
681 1990/08/31『ダンジョンキッド』クエスト
682 1990/09/07『宇宙警備隊 SDF』HAL研究所
683 1990/09/08『SD戦国武将列伝 烈火のごとく天下を盗れ!』バンプレスト
684 1990/09/08『ワールドボクシング』TSS
685 1990/09/14『爆笑!スターものまね四天王』パック・イン・ビデオ
686 1990/09/14『ドラえもん ギガゾンビの逆襲(エポック社版)』エポック社
687 1990/09/14『リトルマジック』データイースト
688 1990/09/15『維新の嵐』光栄
689 1990/09/21『NORTH & SOUTH(ノース&サウス)わくわく南北戦争』ケムコ
690 1990/09/21『インセクターX』タイトー
691 1990/09/21『田村光昭の麻雀ゼミナール』ポニーキャニオン
692 1990/09/28『マジック・ジョン』ジャレコ
693 1990/09/28『ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?』カプコン
694 1990/09/28『探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに』データイースト
695 1990/10/05『ガンナック』トンキンハウス
696 1990/10/12『ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会』テクノスジャパン
697 1990/10/19『悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん』コナミ
698 1990/10/19『ブラッディウォリアーズ ジャンゴーの逆襲』東映動画



514 1989/08/04『究極タイガー』CBSソニー
515 1989/08/08『燃えろ!!お兄さん』東宝
516 1989/08/08『名門!第三野球部』バンダイ
517 1989/08/11『ムーランルージュ戦記 メルヴィルの炎』学習研究社
518 1989/08/21『武田信玄2』ホット・ビィ
519 1989/08/25『ロボコップ』データイースト
520 1989/08/25『レーサーミニ四駆 ジャパンカップ』コナミ
521 1989/08/25『キャプテンED(えど)』CBSソニー
522 1989/08/26『亀の恩返し』ハドソン
523 1989/09/01『激闘プロレス!!闘魂伝説』テクモ
524 1989/09/14『アイドル八犬伝』トーワチキ
525 1989/09/14『谷川浩司の将棋指南III』ポニーキャニオン
526 1989/09/19『マルサの女』カプコン
527 1989/09/20『ウルティマ 聖者への道』ポニーキャニオン
528 1989/09/22『中華大仙』タイトー
529 1989/09/23『アメリカンドリーム』ココナッツジャパンエンターテイメント
530 1989/09/29『マハラジャ』サンソフト
531 1989/09/29『悪魔の招待状』ケムコ
532 1989/09/29『落っことしパズル とんじゃん!?』ジャレコ
533 1989/09/29『明治維新』ユース
534 1989/09/29『サンダーバード』パック・イン・ビデオ
535 1989/09/29『ツインビー3』ポコポコ大魔王 コナミ
536 1989/10/06『甲子園』ケイ・アミューズメントリース
537 1989/10/13『ワールドスーパーテニス』アスミック
538 1989/10/14『ヴィナス戦記』バリエ
539 1989/10/19『北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝』東映動画
540 1989/10/27『田代まさしのプリンセスがいっぱい』エピックソニーレコード
541 1989/10/27『ドラゴンボール3 悟空伝』バンダイ
542 1989/10/27『メジャーリーグ』アイレム
543 1989/10/27『超人ウルトラベースボール』カルチャーブレーン
544 1989/10/27『ソフトボール天国』トンキンハウス
545 1989/10/31『麻雀大会』光栄
546 1989/11/07『御存知弥次喜多珍道中』HAL研究所
547 1989/11/10『ダンジョン&マジック SWORDS OF ELEMENT』ナツメ
548 1989/11/10『U.S.CHAMPIONSHIP V'BALL』テクノスジャパン
549 1989/11/17『激突四駆バトル』アイレム
550 1989/11/17『忍者COPサイゾウ』九娯貿易
551 1989/11/24『ベガスコネクション カジノより愛をこめて』シグマ商事
552 1989/11/24『寺尾のどすこい大相撲』ジャレコ
553 1989/11/24『コズミックイプシロン』アスミック
554 1989/11/25『ゴルフッ子オープン』タイトー
555 1989/11/30『スクウェアのトム・ソーヤ』スクウェア
556 1989/12/01『ホステージ』ケムコ
557 1989/12/01『道(TAO)』バップ
558 1989/12/01『コンフリクト』ビック東海
559 1989/12/01『未来戦史(フューチャー・ウォーズ)ライオス』パック・イン・ビデオ
560 1989/12/01『名門!多古西応援団 硬派六人衆』アスミック
561 1989/12/08『タイトー チェイスH.Q.』タイトー
562 1989/12/08『おそ松くん バック・トゥ・ザ・ミーの出っ歯の巻』バンダイ
563 1989/12/08『星霊狩り』ハドソン
564 1989/12/08『光と闇の戦い 新里見八犬伝』東映動画
565 1989/12/08『スーパーモグラたたき!! ぽっくんモグラー』アイ・ジー・エス
566 1989/12/09『SUPER STAR プロレスリング』ポニーキャニオン
567 1989/12/15『かってにシロクマ もりをすくえのまき』CBSソニー
568 1989/12/15『フリップル』タイトー
569 1989/12/15『神仙伝』アイレム
570 1989/12/15『新仙伝』アイレム
571 1989/12/15『スウィートホーム』カプコン
572 1989/12/15『激闘スタジアム!!』テクモ
573 1989/12/15『ファミコン野球盤』エポック社
574 1989/12/15『アバドックス』ナツメ
575 1989/12/15『トップガン デュアルファイターズ』コナミ
576 1989/12/15『ピンボールクエスト』ジャレコ
577 1989/12/19『Quarter Back Scramble(クォーターバックスクランブル)』ポニーキャニオン
578 1989/12/19『ファミスタ'90』ナムコ
579 1989/12/19『エモやんの10倍プロ野球 セリーグ編』ヘクト
580 1989/12/19『I LOVE ソフトボール』ココナッツジャパンエンターテイメント
581 1989/12/20『ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡』ソフエル
582 1989/12/21『ザ・ロード・オブ・キング』ジャレコ
583 1989/12/22『マッピーキッズ』ナムコ
584 1989/12/22『双截龍II The Revenge』テクノスジャパン
585 1989/12/22『バットマン』サンソフト
586 1989/12/22『悪魔城伝説』コナミ
587 1989/12/22『TM NETWORK LIVE IN POWER BOWL』エピック・ソニーレコード
588 1989/12/23『ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡』データイースト
589 1989/12/23『中国雀士物語・東風(トンフー)』ナツメ
590 1989/12/27『スーパーラグビー』T.S.S

1990

591 1990/01/05『がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル』コナミ
592 1990/01/06『アドベンチャーズ オブ ロロ』HAL研究所
593 1990/01/10『囲碁名鑑』青木書店
594 1990/01/26『わんぱくダック夢冒険 DUCK TALES』カプコン
595 1990/02/02『SUPER魂斗羅(コントラ)』コナミ
596 1990/02/02『キャデラック』ヘクト
597 1990/02/03『信長の野望 戦国群雄伝』光栄
598 1990/02/06『もっともあぶない刑事』東映動画
599 1990/02/11『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』エニックス
600 1990/02/23『デッドフォックス』カプコン
601 1990/02/23『キテレツ大百科』エポック社
602 1990/02/23『アークティック』ポニーキャニオン
603 1990/02/24『悪魔くん 魔界の罠』バンダイ
604 1990/02/27『ドラゴンユニット』アテナ



699 1990/10/19『まじゃべんちゃー麻雀戦記』徳間書店
700 1990/10/21『シャッフルパック・カフェ』ポニーキャニオン
701 1990/10/25『おえかキッズ アンパンマンとおえかきしよう!!』バンダイ
702 1990/10/26『アストロ・ファング』A-WAVE
703 1990/10/26『パチ夫くん3』ココナッツジャパンエンターテイメント
704 1990/10/26『水島新司の大甲子園』カプコン
705 1990/10/26『なんてったって!!ベースボール』サンソフト
706 1990/10/27『ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人』バンダイ
707 1990/11/02『クロスファイヤー』九娯貿易
708 1990/11/02『京都 財テク殺人事件』ヘクト
709 1990/11/02『三國志 II』光栄
710 1990/11/10『ラストハルマゲドン』ユタカ
711 1990/11/22『サンリオカーニバル』キャラクターソフト
712 1990/11/29『ふしぎなブロビー ブロバニアの危機』ジャレコ
713 1990/11/30『テクモボウル』テクモ
714 1990/11/30『パロディウスだ!』コナミ
715 1990/11/30『迷宮の達人 大迷路』エポック社
716 1990/12/07『西遊記ワールド II 天上界の魔神』ジャレコ
717 1990/12/07『パジャマヒーロー』カプコン
718 1990/12/07『T.M.N.T ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ』コナミ
719 1990/12/07『タイムズ・オブ・ロア 失われたメダリオン』東宝
720 1990/12/07『テクモ ワールドカップサッカー』テクモ
721 1990/12/07『GREAT BOXING RUSH UP (グレートボクシング ラッシュアップ)』ビスコ
722 1990/12/07『千代の富士の大銀杏』フェイス
723 1990/12/07『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』アスミック
724 1990/12/12『トップマネジメント』光栄
725 1990/12/13『ベストプレープロ野球'90』アスキー
726 1990/12/14『パーマン』アイレム
727 1990/12/14『龍牙 忍者クルセイダーズ』サミー
728 1990/12/14『ワギャンランド2』ナムコ
729 1990/12/14『メタルフレームサイバスター』ジャレコ
730 1990/12/14『まじかるキッズどろぴー』ビック東海
731 1990/12/14『グレムリン2 新・種・誕・生』サンソフト
732 1990/12/14『KLAX』ハドソン
733 1990/12/14『暴れん坊天狗』メルダック
734 1990/12/15『必殺仕事人』バンプレスト
735 1990/12/19『ジャンピン・キッド ジャックと豆の木ものがたり』アスミック
736 1990/12/20『バトルスタジアム 選抜プロ野球』アイ・ジー・エス
737 1990/12/21『ソードマスター』アテナ
738 1990/12/21『地獄極楽丸』パック・イン・ビデオ
739 1990/12/21『バーズテイル』ポニーキャニオン
740 1990/12/21『大怪獣デブラス』データイースト
741 1990/12/21『メカ生体ゾイド黙示録』トミー
742 1990/12/21『ファミスタ'91』ナムコ
743 1990/12/22『ムサシの冒険』シグマ商事
744 1990/12/22『SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記』バンダイ
745 1990/12/26『NEWゴーストバスターズ2』HAL研究所
746 1990/12/26『アドベンチャーズ オブ ロロ II』HAL研究所
747 1990/12/29『爆笑 愛の劇場』ココナッツジャパンエンターテイメント

1991

748 1991/01/04『じゅうべえくえすと』ナムコ
749 1991/01/05『ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城』コナミ
750 1991/01/25『ジャッキーチェン』ハドソン
751 1991/01/25『夢ペンギン物語』コナミ
752 1991/01/25『ドラドラドラ』ナツメ
753 1991/01/30『ペーパーボーイ』アルトロン
754 1991/01/31『ゴルフグランドスラム』ヘクト
755 1991/02/08『赤川次郎の幽霊列車』キングレコード
756 1991/02/08『ダークロード』データイースト
757 1991/02/08『チャンピオンシップボウリング』アテナ
758 1991/02/15『マックス・ウォリアー 惑星戒厳令』バップ
759 1991/02/15『パラソルへんべえ おとぎの国は大さわぎ!』エポック社
760 1991/02/15『ミニ・パット』A-WAVE
761 1991/02/15『ファミコン将棋竜王戦』アイマックス
762 1991/02/22『双截龍III The Rosetta Stone』テクノスジャパン
763 1991/02/22『虹のシルクロード ジグザグ冒険記』ビクターエンタテインメント
764 1991/02/22『井出洋介名人の実戦麻雀 II』カプコン
765 1991/02/26『グランドマスター』バリエ
766 1991/02/28『なんてったって!!ベースボール子ガメカセットOBオールスター編』サンソフト
767 1991/03/01『スーパーチャイニーズ3』カルチャーブレーン
768 1991/03/01『究極ハリキリスタジアム III』タイトー
769 1991/03/08『AdvancedDungeons&Dragons ヒーロー・オブ・ランス』ポニーキャニオン
770 1991/03/08『ナムコット麻雀 III マージャン天国』ナムコ
771 1991/03/15『ふしぎの海のナディア』東宝
772 1991/03/15『大航海時代』光栄
773 1991/03/15『ガンサイト』コナミ
774 1991/03/21『まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!』バンダイ
775 1991/03/21『AdvancedDungeons&Dragons ヒルズファー』ポニーキャニオン
776 1991/03/21『いただきストリート 私のお店によってって』アスキー
777 1991/03/21『シャドウブレイン』ポニーキャニオン
778 1991/03/22『爆笑 人生劇場2』タイトー
779 1991/03/26『おえかキッズ アンパンマンのひらがなだいすき』バンダイ
780 1991/03/29『けろけろけろっぴの大冒険』キャラクターソフト
781 1991/03/29『忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦』ジャレコ
782 1991/03/29『北斗の拳4 七星覇拳伝 北斗神拳の彼方へ』東映動画
783 1991/04/02『ロボコップ2』データイースト
784 1991/04/05『ニューヨーク・ニャンキーズ』アトラス
785 1991/04/05『おぼっちゃまくん』テクモ
786 1991/04/05『天地を喰らう II 諸葛孔明伝』カプコン
787 1991/04/12『ゴルビーのパイプライン大作戦』徳間書店
788 1991/04/12『ツインイーグル』ビスコ
789 1991/04/12『ファミリーブロック』アテナ
790 1991/04/25『麻雀倶楽部永田町 総裁戦』ヘクト
791 1991/04/26『高橋名人の冒険島 II』ハドソン
792 1991/04/26『ガンデック』サミー
793 1991/04/26『紫禁城』東映動画
794 1991/04/26『ラグランジュポイント』コナミ
795 1991/04/26『オーバーホライゾン』ホット・ビィ
796 1991/04/26『マジック・ダーツ』セタ
797 1991/04/26『タイトーバスケットボール』タイトー
798 1991/05/03『COCORON(ココロン)』タケル
799 1991/05/17『パラメデス II』ホット・ビィ
800 1991/05/17『ファジカルファイター シグマ商事
801 1991/05/23『ランペルール』光栄
802 1991/05/24『メタルマックス』データイースト
803 1991/05/24『テトラ・スター』タイトー
804 1991/05/31『エジプト』ヒューマン
805 1991/05/31『なんてったって!!ベースボール 子ガメカセット'91開幕編』サンソフト
806 1991/06/21『忍者龍剣伝III 黄泉の方舟』テクモ
807 1991/06/21『飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ』カルチャーブレーン
808 1991/06/28『ボンバーマン II』ハドソン
809 1991/06/28『超人狼戦記ウォーウルフ』タカラ
810 1991/06/28『つっぱりウォーズ』サミー
811 1991/06/28『すごろクエスト ダイスの戦士たち』テクノスジャパン
812 1991/06/28『AdvancedDungeons&Dragons プール・オブ・レイディアンス』ポニーキャニオン
813 1991/06/28『新4人打ちマージャン 役満天国』任天堂
814 1991/07/05『ベースボールファイター』バップ
815 1991/07/05『囲碁指南'91』ヘクト
816 1991/07/19『リトル・マーメイド 人魚姫』カプコン
817 1991/07/19『キャッ党忍伝てやんでえ』テクモ
818 1991/07/19『ダイ・ハード』パック・イン・ビデオ
819 1991/07/19『JuJu伝説』タイトー
820 1991/07/19『パチンコ大作戦1』ココナッツジャパンエンターテイメント
821 1991/07/19『パズニック』アイ・ジー・エス
822 1991/07/19『ファミリーサーキット'91』ナムコ
823 1991/07/26『ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ全員集合!』テクノスジャパン
824 1991/07/31『おたくの星座』M&M
825 1991/08/02『ロボッ子ウォーズ』アイ・ジー・エス
826 1991/08/02『SD刑事ブレイダー』タイトー
827 1991/08/03『マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い』バンプレスト
828 1991/08/03『スーパースプリント』アルトロン
829 1991/08/09『ドキ!ドキ!遊園地 クレイジーランド大作戦』バップ
830 1991/08/09『アルマジロ』アイ・ジー・エス
831 1991/08/09『DE-BLOCK』アテナ
832 1991/08/09『百の世界の物語』アスク講談社
833 1991/08/09『ドラゴンウォーズ』ケムコ
834 1991/08/10『ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!!』バンダイ
835 1991/08/21『A列車で行こう』ポニーキャニオン
836 1991/08/27『クラインスフォース』コナミ
837 1991/08/29『ロイヤルブラッド』光栄
838 1991/08/30『快傑ヤンチャ丸2 からくりランド』アイレム
839 1991/08/30『メタルスレイダーグローリー』HAL研究所
840 1991/09/13『ウエスタンキッズ』ビスコ
841 1991/09/13『絵描衛門(でざえもん)』アテナ
842 1991/09/20『ドラゴンズレアー』エピック・ソニーレコード
843 1991/09/20『へべれけ』サンソフト
844 1991/09/20『マリオオープンゴルフ』任天堂
845 1991/09/27『スパルタンX2』アイレム
846 1991/09/27『イースIII ワンダラーズフロムイース』ビクターエンタテインメント
847 1991/09/27『バトルフォーミュラ』サンソフト
848 1991/09/27『中嶋悟監修F-1ヒーロー2』バリエ
849 1991/10/04『ちびまる子ちゃん うきうきショッピング』ナムコ
850 1991/10/05『からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る』ユタカ
851 1991/10/12『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士』バンダイ
852 1991/10/25『たいむゾーン』シグマ商事
853 1991/10/25『グレートディール』ヘクト
854 1991/10/25『カオスワールド』ナツメ
855 1991/10/26『特救指令ソルブレイン』エンジェル
856 1991/11/01『モノポリー』トミー
857 1991/11/15『大工の源さん』アイレム
858 1991/11/15『スター・ウォーズ(ビクター版)』ビクターエンタテインメント
859 1991/11/15『少年アシベ ネパール大冒険の巻』タカラ
860 1991/11/15『ラディア戦記 黎明篇』テクモ
861 1991/11/15『地底戦空バゾルダー』ソフエル
862 1991/11/22『パチ夫くん4』ココナッツジャパンエンターテイメント
863 1991/11/22『みんなのたあ坊のなかよし大作戦』キャラクターソフト
864 1991/11/22『燃えプロ!最強編』ジャレコ
865 1991/11/29『アメリカ横断ウルトラクイズ 史上最大の戦い』トミー
866 1991/11/29『ランパート』コナミ
867 1991/11/29『ファミコン囲碁入門』アイマックス
868 1991/12/02『ファミコンジャンプ II 最強の7人』バンダイ
869 1991/12/06『平成天才バカボン』ナムコ
870 1991/12/06『スノーブラザーズ』東亜プラン
871 1991/12/06『ロックマン4 新たな野望!!』カプコン
872 1991/12/13『つるピカハゲ丸 めざせ!つるセコの証』ジャレコ
873 1991/12/13『T.M.N.T2 ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ2 ザ マンハッタン プロジェクト』コナミ
874 1991/12/13『東京パチスロアドベンチャー』ココナッツジャパンエンターテイメント
875 1991/12/13『テトリス2+ボンブリス』BPS
876 1991/12/13『ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦』ヨネザワ
877 1991/12/13『テクモ スーパーボウル』テクモ
878 1991/12/14『ヨッシーのたまご』任天堂
879 1991/12/19『第2次スーパーロボット大戦』バンプレスト
880 1991/12/20『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ』コナミ
881 1991/12/20『パーマンPART2 秘密結社マドー団をたおせ!』アイレム
882 1991/12/20『バナナン王子の大冒険』タカラ
883 1991/12/20『アスミッくんランド』アスミック

975 1992/11/21『ヨッシーのクッキー』任天堂
976 1992/11/27『タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2 モンタナランドへようこそ』コナミ
977 1992/11/27『囲碁指南'93』ヘクト
978 1992/12/04『ロックマン5 ブルースの罠!?』カプコン
979 1992/12/04『ちいさなおばけアッチコッチソッチ』バップ
980 1992/12/04『将棋名鑑 93』ヘクト
981 1992/12/08『ワギャンランド3』ナムコ
982 1992/12/11『ハローキティのおはなばたけ』キャラクターソフト
983 1992/12/11『キョロちゃんランド』ヒロ
984 1992/12/11『妖精物語 ロッド・ランド』ジャレコ
985 1992/12/15『ジャストブリード』エニックス
986 1992/12/18『バーコードワールド』サンソフト
987 1992/12/22『SDガンダム ガチャポン戦士5 バトルオブユニバーサルセンチュリー』ユタカ
988 1992/12/22『ファミスタ'93』ナムコ
989 1992/12/23『熱血格闘伝説』テクノスジャパン
990 1992/12/25『ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!』エンジェル
991 1992/12/25『グレイトバトルサイバー』バンプレスト
992 1992/12/25『嗚呼! 野球人生一直線』サミー
993 1992/12/29『データック専用ミニカセット ドラゴンボールZ 激闘天下一武道会』バンダイ

1993

994 1993/01/14『サンリオカーニバル2』キャラクターソフト
995 1993/01/15『ワイリー&ライトのロックボード ザッツ☆パラダイス』カプコン
996 1993/01/22『仮面ライダーSD グランショッカーの野望』エンジェル
997 1993/01/29『F-1センセーション』コナミ
998 1993/02/05『悪魔城ドラキュラ』コナミ
999 1993/02/19『けろけろけろっぴの大冒険2 ドーナツ池はおおさわぎ!』キャラクターソフト
1000 1993/02/19『バトルベースボール』バンプレスト
1001 1993/02/26『バイオミラクルぼくってウパ』コナミ
1002 1993/03/05『バブルボブル2』タイトー
1003 1993/03/05『めざせ!トッププロ グリーンに賭ける夢』ジャレコ
1004 1993/03/06『USA ICE HOCKEY in FC』ジャレコ
1005 1993/03/12『スター・ウォーズ帝国の逆襲』ビクターエンタテインメント
1006 1993/03/19『ぴょこたんの大迷路』サンソフト
1007 1993/03/19『カジノ・ダービー&スーパービンゴ』ヨネザワ
1008 1993/03/23『星のカービィ 夢の泉の物語』任天堂
1009 1993/03/25『蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史』光栄
1010 1993/03/26『炎の闘球児 ドッジ弾平2』サンソフト
1011 1993/03/26『もえろツインビー シナモン博士を救え!』コナミ
1012 1993/03/26『愛先生のO・SHI・E・TE わたしの星』アイレム
1013 1993/03/30『快傑ヤンチャ丸3 対決!ゾウリンゲン』アイレム
1014 1993/04/23『ダックテイルズ2』カプコン
1015 1993/04/23『ジェットソン』タイトー
1016 1993/04/23『データック専用ミニカセット SDガンダム ガンダムウォーズ』バンダイ
1017 1993/04/23『くにおくんの熱血サッカーリーグ』テクノスジャパン
1018 1993/04/23『データック専用ミニカセット ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!』バンダイ
1019 1993/04/28『ゴリラーマン』ヨネザワ
1020 1993/05/21『ジョイメカファイト』任天堂
1021 1993/06/11『マイティファイナルファイト』カプコン
1022 1993/06/18『パチ夫くん5 Jrの挑戦』ココナッツジャパンエンターテイメント
1023 1993/06/19『Jリーグ ファイティングサッカー THE KING OF ACE STRIKERS』アイ・ジー・エス
1024 1993/07/09『うしおととら 深淵の大妖』ユタカ
1025 1993/07/23『ぷよぷよ』徳間書店インターメディア
1026 1993/07/30『FC原人』ハドソン
1027 1993/07/30『甲竜伝説 ヴィルガスト外伝』エンジェル
1028 1993/08/06『ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画』バンダイ
1029 1993/08/27『データック専用ミニカセット クレヨンしんちゃん オラとポイポイ』バンダイ
1030 1993/08/27『クレヨンしんちゃん オラとポイポイ』バンダイ
1031 1993/09/17『パチスロアドベンチャー2 そろっ太くんのパチスロ探偵団』ココナッツジャパンエンターテイメント
1032 1993/09/21『テトリスフラッシュ』BPS
1033 1993/10/22『大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲』アイレム
1034 1993/10/22『データック専用ミニカセット 幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会』バンダイ
1035 1993/10/29『ろくでなしBLUES』バンダイ
1036 1993/11/05『ロックマン6 史上最大の戦い!!』カプコン
1037 1993/11/13『データック専用ミニカセット バトルラッシュ』ビーアイ
1038 1993/11/26『RPG(ロープレ)人生ゲーム』タカラ
1039 1993/12/01『けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!』キャラクターソフト
1040 1993/12/01『ファミスタ'94』ナムコ
1041 1993/12/10『チップとデールの大作戦2』カプコン
1042 1993/12/10『なかよしといっしょ』ユタカ
1043 1993/12/17『桃太郎伝説外伝』ハドソン
1044 1993/12/17『囲碁指南'94』ヘクト
1045 1993/12/17『熱血!すとりーとバスケット がんばれ DUNK HEROES』テクノスジャパン

1994

1046 1994/02/19『ワリオの森』任天堂
1047 1994/02/19『ゼルダの伝説1』任天堂
1048 1994/02/27『ファイナルファンタジー I・II』スクウェア
1049 1994/04/22『データック専用ミニカセット J-LEAGUE スーパートッププレイヤーズ』バンダイ
1050 1994/05/13『パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参!』ココナッツジャパンエンターテイメント
1051 1994/05/27『Jリーグ ウイニングゴール』EAV
1052 1994/06/24『高橋名人の冒険島IV』ハドソン

884 1991/12/20『ダイナマイトバットマン』サンソフト
885 1991/12/20『バトルトード』日本コンピュータシステム
886 1991/12/20『アンタッチャブル』アルトロン
887 1991/12/20『爆笑 人生劇場3』タイトー
888 1991/12/20『モンスターメーカー 7つの秘宝』ソフエル
889 1991/12/20『ファミスタ 92』ナムコ
890 1991/12/21『鳥人戦隊ジェットマン』エンジェル
891 1991/12/21『ベスト競馬ダービースタリオン』アスキー
892 1991/12/21『バトルストーム』ヨネザワ
893 1991/12/21『SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー』ユタカ
894 1991/12/21『信長の野望 武将風雲録』光栄
895 1991/12/25『チキチキマシン猛レース』アトラス
896 1991/12/27『ハドソン・ホーク』エピック・ソニーレコード
897 1991/12/27『ザ・ブルーマリーン』ホット・ビィ
898 1991/12/29『ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟』ユタカ

1992

899 1992/01/03『がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝』コナミ
900 1992/01/07『ピザポップ』ジャレコ
901 1992/01/11『太陽の勇者ファイバード』アイレム
902 1992/01/24『ビジネスウォーズ 最強の企業戦略M&A』ヘクト
903 1992/01/24『ソロモンの鍵2 クールミン島救出作戦』テクモ
904 1992/01/25『バーズテイルII THE DISTINY KNIGHT』ポニーキャニオン
905 1992/01/30『将棋名鑑 92』ヘクト
906 1992/01/31『パッキーオヘア』コナミ
907 1992/01/31『ドンドコドン2』タイトー
908 1992/01/31『ギミック!』サンソフト
909 1992/02/07『いけいけ熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」』テクノスジャパン
910 1992/02/07『F1サーカス』日本物産
911 1992/02/14『ネイビーブルー』アイマックス
912 1992/02/21『AdvancedDungeons&Dragons ドラゴン・オブ・フレイム』ポニーキャニオン
913 1992/02/28『パズロット』サミー
914 1992/03/06『伝染るんです。かわうそハワイへ行く』タカラ
915 1992/03/06『マジックキャンドル』サミー
916 1992/03/10『囲碁指南 92』ヘクト
917 1992/03/13『ナムコクラシックII』ナムコ
918 1992/03/14『ファイアーエムブレム外伝』任天堂
919 1992/03/19『究極ハリキリ甲子園』タイトー
920 1992/03/20『SUPER桃太郎電鉄』ハドソン
921 1992/03/20『それいけ!アンパンマン みんなでハイキングゲーム』エンジェル
922 1992/03/27『ハローキティワールド』キャラクターソフト
923 1992/03/27『HOOK』エピック・ソニーレコード
924 1992/03/27『プラズマ・ボール』ジャレコ
925 1992/03/27『WWFレッスルマニアチャレンジ』ホット・ビィ
926 1992/03/28『炎の闘球児 ドッジ弾平』サンソフト
927 1992/04/17『井添妻一 朝までファミコン』ココナッツジャパンエンターテイメント
928 1992/04/17『ひらけ!ポンキッキ』タカラ
929 1992/04/24『わんぱくコックンのグルメワールド』タイトー
930 1992/04/24『重力装甲メタルストーム』アイレム
931 1992/04/24『エキサイティング ラリー』科研
932 1992/04/25『ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせん』ユタカ
933 1992/05/20『麻雀大戦』日本物産
934 1992/05/29『クイズ プロジェクトQ』ヘクト
935 1992/06/05『CAPCOMバルセロナ'92』カプコン
936 1992/06/10『三国志II 覇王の大陸』カプコン
937 1992/06/19『まじかる☆タルるートくん2 まほうだいぼうけん』バンダイ
938 1992/06/26『ターミネーター2』パック・イン・ビデオ
939 1992/06/26『びっくり熱血新記録! はるかなる金メダル』テクノスジャパン
940 1992/06/26『聖鈴伝説リックル』タイトー
941 1992/06/26『エスパードリーム2 新たなる戦い』コナミ
942 1992/06/26『陰謀の惑星 シャンカラ』アイ・ジー・エス
943 1992/07/03『THE GOLF '92』ジー・オー・ワン
944 1992/07/10『パチンコ大作戦2』ココナッツジャパンエンターテイメント
945 1992/07/17『サンリオカップ ポンポンバレー』キャラクターソフト
946 1992/07/17『レッドアリーマーII』カプコン
947 1992/07/17『三つ目がとおる』トミー
948 1992/07/17『SummerCarnival'92 烈火』ナグザット
949 1992/07/24『闘魂倶楽部』ジャレコ
950 1992/07/24『シルヴァ・サーガ』セタ
951 1992/07/29『魔法のプリンセス ミンキーモモ リメンバードリーム』ユタカ
952 1992/07/31『高橋名人の冒険島III』ハドソン
953 1992/08/07『フリントストーン The Rescue of Dino & Hoppy』タイトー
954 1992/08/07『ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間』バンダイ
955 1992/08/07『エイセス アイアンイーグルIII』パック・イン・ビデオ
956 1992/08/28『ムーンクリスタル』ヘクト
957 1992/08/28『ギミアブレイク 史上最強のクイズ王決定戦2』ヨネザワ
958 1992/08/29『ダービースタリオン全国版』アスキー
959 1992/09/14『スーパーマリオUSA』任天堂
960 1992/09/18『1999 ほれ、みたことか!世紀末』ココナッツジャパンエンターテイメント
961 1992/09/22『ドリームマスター』ナムコ
962 1992/09/25『GOAL!!』ジャレコ
963 1992/09/29『キャプテンセイバー』タイトー
964 1992/09/30『ミッキーマウスIII 夢ふうせん』ケムコ
965 1992/10/09『シャッフルファイト』バンプレスト
966 1992/10/16『スポット』BPS
967 1992/10/16『ベストプレープロ野球スペシャル』アスキー
968 1992/10/22『トップストライカー』ナムコ
969 1992/10/23『SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団』バンダイ
970 1992/10/30『ダブルムーン伝説』日本コンピュータシステム
971 1992/11/06『恐竜戦隊ジュウレンジャー』エンジェル
972 1992/11/13『トムとジェリー』アルトロン
973 1992/11/13『フェラーリ GRAND PRIX CHALLENGE』ココナッツジャパンエンターテイメント
974 1992/11/20『コロンブス 黄金の夜明け』トミー

いまでもあそべる！ せいしゅんの8ビットゲーム

懐かしファミコン パーフェクトガイド

PERFECT GUIDE OF NOSTALGIC FAMILY COMPUTER

M.B.MOOK

発行日 2016年6月1日（4月21日発売）

〒162-0801
東京都新宿区山吹町 331 DIABOX
Tel 03-5261-5466(代)

素材提供／ファミコン芸人フジタ

執筆・編集協力◉ファミコン芸人フジタ／ジャンヤー宇都／いちご姫／高木洋志／亀谷哲弘／広田こうじ／オロチ／さいたま与太郎／巴里一郎／小島チューリップ
カバーデザイン◉坂本知大
表紙撮影◉渡辺則明
デザイン◉ POCHI、中村ゆう、明朝庵、アトリエハヌル、QBQ デザイン室
発行人◉若狭衆
編集人◉木下徹
印刷◉図書印刷（株）
企画◉編集（株）QBQ（http://qbq.jp）
発行◉株式会社マガジンボックス